

2 CDS JOC FULL! - **TUROK 2** - CURĂȚĂ LUMEA DE DINOZAUORI MUTANȚI!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Noiembrie 2003

JOC FULL!!



Turok 2 SEEDS OF EVIL

REVIEW

The Temple of Elemental Evil

REG 100%, AD&D 100%

Homeworld 2

Orisăa spațială 2(0/3)

Halo: Combat Evolved

Cel mai bun shooter pentru XBOX, acum pe PC

**Loud
and Clear**

700 W
Putere brută
în test



a f t e r m a t h

125.000 lei

DEMOS BEYOND GOOD & EVIL ■ LOCK ON ■ THE HOBBIT ■ WORMS 3D **DRIVERS** ATI CATALYST 3.8 ■ DETONATOR 45.23
MODS INDY WINSTON TRACKS ■ TRON TOOLS **PATCH** MEDIEVAL 1.1 ■ TBON 1.2 **IMAGINI** AIM ■ BLACK9 ■ MIDDLE EARTH ONLINE

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited..
www.samsungelectronics.ro

**IREZISTIBIL
STIL si CALITATE**



Rezolutie: 1600x1200
Unghi vizibilitate: 170x170
Contrast: 500:1
Timp raspuns: 25 ms
Interfata: DVI, Analog



SyncMaster 213 T

**GARANTIE
3
ANI**

DECK
Computers

DECK Computers Intl. S.A.
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania - Service Center SAMSUNG-IT Romania

SAMSUNG

Life/2

Valve pierde presiune



Câte jocuri de renume mondial au fost lansate până acum? Câte au intrat în istorie și n-au mai ieșit de acolo? Nu o întrebă... Important e că totul în materie de jocuri nu se stabilizează de azi pe mâine. E nevoie de oameni cu experiență, de oameni pasionați, oameni asemeni celor de la Valve care, pe lângă faptul că probabil sunt putred de fumați, sau poate în mori din cauza asta, au fost victimele uneia dintre cele mai mari fuzii din istoria producției jocurilor pentru PC. Valve n-a răscut prea mult în 1998, cu al lui Half-Life. Acum se pregătesc să rupă din nou aerul cu o continuare a hitului... Și, Half-Life, într-o prietărie cu Counter-Strike, a fost acolo unde o dorea pe Valve mai tare, și nume în codul sursă. „Dar 1/3 din el”, tipu cu din sură de sânge o mână de la deșeu de Valve, „Tut”, se răstăie în cerul. Și, uite așa, unul dintre cele mai mari furturi de proprietate intelectuală din istorie se transformă într-un halamuc, într-o țară a conspirației căreia nu-i mai vezi nici capul, după un rădă. Nu e nici un secret că Vivendi să se vânde departamentul „jocuri”, zis și VU Games, de care totuși insistă să se lină cu Jimi, măcar anul acesta. Fintu... călinii avizi de sânge preșat de producător se numără Microsoft, Electronic Arts, Take 2 Interactive și Activision. Cum ai putea să găsești mai ușor moartea financiară a multui hitului competitor decât printr-un scandal de proprietate intelectuală? Și în Software, în hăit, călăscă, prea fierbinte acum câteva luni, când s-a trezit cu un preșat de Doom 3 pe Internet, dar a supraviețuit. Totuși, ală nu se compăte cu furul integral al codului sursă și lansarea „pe pânză” a lui Half-Life 2, la mai puțin de o săptămână după ce mîlăie Valve și ATI se eliberau din strînsărea de deasupra unui contract sovorn și deconitor (ATI Radeon 9800XT cu Half-Life 2 Live Bundle!).

Sunt două săptămîni între scrierea de către mine și citirea de către voi a acestui Jurnal. Și numai Gordon Freeman, ală, obosit, seacă, ală, omia și mai ales heta al jocurilor pentru PC, și ce se mai poate întâmpla în aceste două săptămîni. Oricum nu prea conțene. Chiar dacă totul de facke e prins, chiar dacă sursele sunt recuperate, chiar dacă Half-Life 2 va fi lansat la timp, (adică la „nou” timp, prin aprilie 2004), totă rămîne și nu se duce nici cu Bonafectă, nici cu As în mîncă. Năi și, căpăne Valve, sunt cum de toate băbații tă cu că înă la cap, că nu s’etnă de nici o culare. Deci și pacă!



TOP 3 / REDACTOR



Mike

1. Homeworld 2
2. Wallpapers
3. Chrome



Milza

1. Halo - Combat Evolved
2. UFO: Mutant
3. Homeworld 2



Solah

1. Wallpapers
2. Chrome
3. Halo - Combat Evolved



Locke

1. UFO: Mutant
2. The Temple of Elemental Evil
3. Nascar Thunder 2004



Bogdan S

1. Halo 2
2. Chrono Cross
3. UFO: Mutant
4. Zylod American



Koniet

1. Halo 2
2. Homeworld 2
3. Chrome



Marius Ghinea

1. Wallpapers
2. Homeworld 2
3. Halo - Combat Evolved

LEVEL NOIEMBRIE 2003

CUPRINS CD

DEMO

Beyond Good & Evil
Lockdown
The Hubbit
Worms 3

DRIVERS

ATI Catalyst 3.1 Win 2k/XP
Nvidia Catalyst 4.15.23 Win 2k/XP

MODS

Truly Windows Tricks
Set de rezultate A&M 3.5
TBCNT 1.0

PATCH

Medieval: Total War 1.1
TBCON 2.0.1.2

SCREENSAVER

Disc - Skeleton

NOTA

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă ardeie de superioară minimă rezoluție de 16 bti. De aceea, nu este recomandată folosirea acestuia într-un mediu cu nu oferă minimul necesar. Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

În cazul multimediei de configurații, refacerea LEVEL nu se poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfaței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD-ului sunt testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Astfel, erorile nu se pot asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea acestora și a driverelelor și nici nu poate fi dată răspundere pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu amănunțite programe antivirusale Kaspersky.



WALLPAPERS

Homeworld 2

MEDIA

Filme

Driver 3
Munhant

Imagini

A&M
Black9
Middle Earth Online

UTILITARE

HexEdit
Opera 7.1.2
SpaceMixer

Labs Anti Virus 4.3 (umizat de Kaspersky Lab - Kasil) și BitDefender Professional 6.3 (umizat de Softwin).

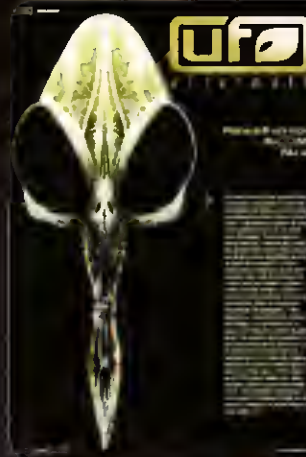
Întrucât toate acestea sunt legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați ielet nic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Fare întrezăra folosirea în scopuri comerciale. Închiriere, vânzare a jocului realizat de LEVEL în varianta completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfaței CD-ului vă recomandăm să utilizați rezoluții minime de 800x600, o frecvență a culorii de 16 bti și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Ediția nu este asumată responsabilitate asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

30

HOMEWORLD 2L'histoire spatiale la plus déportée de
Hillcrest, l'opérette de Crenshaw.

CUPRINS

LEVEL

40

UFO: AFTERMATH

Tactical Thrill X-Com...

LEVEL NOIEMBRIE 2003**CURRIVE**

Editorial	3
Star	6

PREVIEW

AIEM - Artificial Intelligence Machine	12
Lock3	14
Middle Earth Online	16

REVIEW

NHL 2004	18
Age of Mythology - The Titans Expansion	22
The Temple of Elemental Evil - A Classic Grayhawk Adventure	24
Nascar Thunder 2004	26
HomeWorld 2	30
Crime	34
Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough	38
UFO: Aftermath	40
Hittfield 1542: Secret Weapons of WWII	45
World Racing	46
Command & Conquer Generals	49
Zero Hour	49
Halo - Combat Evolved	50

CLASSIC GAME COLLECTION

Turk 2: Seeds of Evil	54
-----------------------	----

MODS

Desert Combat	56
Hittfield 1542: Links	57
Hittfield 1542: Interests 1/2	57

CONSOLE

GS4	
Kanibaw Sae Raven Shield	58

HARDWARE

Hardware News	60
Will ZPC	60
Nikon N-Gage	61
Trinet Internet Camera	62
Canon Cam-Scn L10E	63
Loud and Clear - Testul de sisteme audio	64
Get Me Hifi!!!	68
Service: suneliza	71

LIFESTYLE

Muzik	72
Film	
The Matrix Revolutions	73
Sidelenii	73
Trich	75
www	77

CHATROOM

prosu Contra Counter-Striker	78
------------------------------	----

Horizons: Empire of Istaria

Producător Artifact Ent.

Distribuitor Atari

Data lansării Sfârșitul 2003

On-line www.europe.istaria.com

Că tot pășim foarte apăsător cu dreptul în era jocurilor on-line, iată că așa numiții Artifact Entertainment ne pregătesc un nou MMORPG denumit Horizons: Empire of Istaria. Cunosătoarii poate își mai amintesc de un alt joc Horizon, însă acesta este destul de vechi și a trecut cam neobservat, așa că nu mai contează. Oricum, acesta de față propune celor interesați o nouă aventură cu valențe epice, în care vom putea lua, spre exemplu, rolul unui om, elf, dwarf, fiend sau – hai, că asta sună bine! – dragon. Desigur, cei care nu se vor face dragoni (sunt chiar curioasă câți vor fi aceia) vor avea multe alte opțiuni decât cele enumerate. Ca orice producător care se respectă, și Artifact Entertainment promite că Horizons: Empire of Istaria va fi situat într-o locație



virtual-geografică extraordinară, iar peisajele vor fi atât de frumoase încât vom rămâne cu gura căscată și ne vom îmbolnăvi de inimă de atâtea emoții poetice.

Totuși, este cel puțin foarte important de menționat că jocul în cauză a câștigat o serie de premii la bine-cunoscutul eveniment E3, unde a fost prezentat, deci se pare că este ceva de capul lui. Una dintre cele mai importante recunoașteri ca „Game of Show” a venit de la Adrenaline Vault (www.avault.com), care a fost impresionat deoarece Horizons oferă un sistem de crafting extrem de complex și bine realizat, posibilitatea de a deține proprietăți (virtuale, evident) și de a construi până și orașe. O veste bună

pentru cei interesați de lumea Regatului Istaria: jocul tocmai și-a deschis porțile pentru beta testerii, așa că vă puteți



înscris și voi. Mai ales în contextul în care Artifact Entertainment au oferit de curând și un update tocmai pentru Europa.

■ Lara

LEVEL TOP 10

OCTOMBRIE 2003*	1. GTA: Vice City	207
	2. Warcraft III	189
	3. Gothic II	118
	4. SW JK: Jedi Academy	80
	5. Colin McRae Rally 3.0	50
	6. Enter the Matrix	38
	7. Tom Clancy's Splinter Cell	29
	8. Tony Hawk's Pro Skater 4	22
	9. Republic: The Revolution	8
	10. Tron 2.0	5

*preluat de pe www.level.ro

INTERPLAY ȘI VIVENDI, LA CUȚITE

Interplay a încheiat o nouă discuție cu VU Games, subordonată responsabilității de distribuție a lui Vivendi. Evident, motivul este unul de ordin financiar, în sensul că Interplay nu a primit sumele necesare de la Vivendi. Se pare că distribuția este pentru

distribuția pe ecran a Lindehart. Chiar și în acest context nefavorabil, păgubirii nu au ezitat să lanseze, în mod public, Palatul's Gate, Disk Alliance 2 și Fallout Shelter în cadrul studiului pentru Xbox și PS2, nu vor fi folozii să apară pe PC în sfârșitul acestui an.



Poftiți în sală...



Cel mai bine vândut
DVD Player din lume

7.999.999 lei

Disponibil în magazinele specializate din toată țara

tel/fax: 021/345.55.05/6/07, www.bestdistribution.ro

Importator și distribuitor în România Best Distribution SRL

Ultima X: Odyssey

Producător Origin Systems

Distribuitor Electronic Arts

Data lansării Începutul 2004

On-line uxo.ea.com

În Alucinor, o lume fantastică, dominată de neînțelegeri și de toate bunătățile care vin o dată cu acestea (monștri, dezastre, plăgi, știți voi) a poposit la un moment dat un om. Acesta întruchipa binele și adevărul, dedicându-și existența aducerii acestor două concepte în Alucinor. Prin clasicele metode (cășăpit monștrii, salvat lumea de la pieire etc.), el și-a câpătat statutul de erou, fiind numit într-un mod cât se poate de simplu Avatarul. Cei care au fost alături de el la clasicele treburile (cășăpit monștrii, salvat lumea și altele de genul) au primit numele de Însoțitorii Avatarului. Problema este că, la un moment dat, Avatarul a dispărut. Necazul! Și cum acesta nu vine niciodată singur, cetățenii Alucinor-ului și-au dat seama că doar Însoțitorii îi mai pot proteja de rele, iar aceștia nu se ridică nici pe departe la valoarea Avatarului. Ca să fie totul și mai palpitant, în Alucinor face ochi și un Gardian al Răului, pe care numele îl caracterizează foarte bine. Cum Ultima X: Odyssey este un joc online, pur și simplu vei fi plasat în acest Alucinor și vei face fix ceea ce vei vrea. Dacă sufletul ți-e de factură creștinească, probabil te



vei alătura celor care luptă să îl înfrângă pe Răul Gardian. Dacă nu, treaba ta! Oricum, jocul promite să fie deosebit de complex, deci în principiu nu te vei plictisi. Este important de spus că Ultima X: Odyssey pare a avea tente fantasy-RPG, deci principalul quest al fiecărui jucător va fi de a-și dezvolta un personaj cât mai capabil. Acesta poate fi ales din rândul mai multor rase, printre care orci, gargoyle, pixies și phoda (cele care sună mai ciudat sunt de-a dreptul interesante). Odată aleasă rasa, vă veți putea înscrie la unul din cele patru ordine: Path of the Arcane, Path of Balance, Path of the Blade sau Path of Nature. După „nașterea” personajului, veți putea accepta questuri (pe care le veți găsi prin



perindările în Alucinor) sau misiuni (pe care le veți culege de la clienții regulați – NPC-uri – din cârciuma locală). Oricum, până atunci mai e puțin de așteptat!



■ Lara

UBISOFT, INTERESATĂ DE AERIENE

Linia de amuzament de zi cu zi de la Ubisoft se poate benefici de membrii noului departament de companie a semnat de clare un nou parteneriat cu Microsoft Games, care va produce The Battle of Britain, un film de simulare de luptă în aer asupra Albionului, și un expansion pack pentru specialul Il-2 Sturmovik: Frontline Battles. Cele două jocuri vor fi disponibile în 2003 și, respectiv, la începutul lui 2004.

CIA SE REPROFILEAZĂ

Un articol din Washington Times de la începutul anului în rândul americanilor. Se pare că CIA va închide câteva mii de angajați pentru a crea un joc care să ajute personalitățile să se gândească precum teroriștii. În prezent, Counter Terrorism Center (CTC) lucrează împreună cu Institute for Creative Technologies la acest proiect. Nu s-a înțeles încă în ce scopuri vor fi învestite în el, dar se știe că va vorbi despre ordinea militară.

Trackmania

Producător Nadeo

Data lansării Sfârșitul 2003

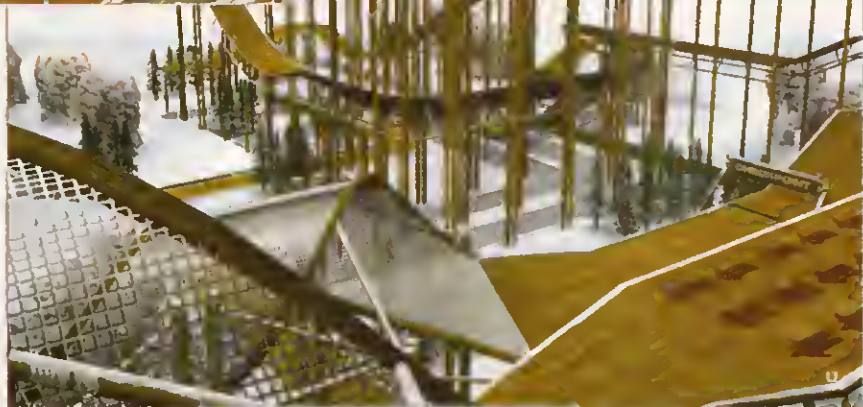
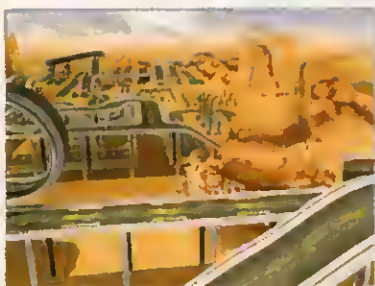
Distribuitor Digital Jesters

On-line www.trackmania.com

„Nebunia circuitului și provocările sale”, iată ce ne propune Nadeo cu jocul pe care îl au în pregătire, pe numele său Trackmania. Acesta categoric nu va fi doar încă un joc cu mașini. Din contră, se pare că producătorii propun un concept nou, care va pune jucătorul nu numai să conducă o mașină, ci și să construiască cele mai trăsnete piste. De fapt, invers. La începutul fiecărei curse, vom fi nevoiți să ne construim circuitul. Pentru aceasta, vom avea la dispoziție 300 de blocuri de construcție și trei medii. Primul este desertul american, în care soarele ne va orbi și vom putea admira canioanele, pietrele și mai ales cactușii specifice acestui peisaj. Cel de-al doilea este un sat, sau mai bine spus o privesc rurală, unde vom trece în mare viteză pe ulițe și poduri și râulețe. Cel de-al treilea peisaj și probabil cel mai palpitant

va fi un parc de distracții, disponibil exclusiv în mediu nocturn, unde ne vom putea exercita creativitatea plantând în circuit rollercoaster-e, tiribombe, lumini și luminițe, și alte elemente de acest gen. În ceea ce privește condusul pe propria pistă, acesta va fi disponibil tot în trei „meniuri”: Rally, Speed și Stunt. În plus față de toate acestea, jocul se va livra împreună cu 50 de piste gata create. Evident, toate aceste interesante inovații nu ar avea farmec dacă Trackmania nu ar avea multiplayer. Conform celor de la Nadeo, din acest punct de vedere jocul va fi foarte bine optimizat, inclusiv pentru cei cu conexiuni dial-up. Interesant este faptul că Trackmania va permite jucătorilor să își trimită pistele create prin e-mail, datorită unor tehnologii de compresare avansate care vor face ca atașamentul să „cântărească” doar câțiva kilobytes.

■ Lara



TESTE COMPARATIVE ATI - NVIDIA

Odin ce în ce mai multe teste comparative se fac între produsele celor mai mari firme producătoare de plăci video. Mărinou, pe unde ieșiți căsuți despre cum ATI poate fi înfrânt de NVIDIA, cu de la Advanced Technology publicat și în test comparative între ATI Radeon 9000XT și NVIDIA în versiune recentă (Radeon 9800). Testul este făcut în întregime pe jocuri de la casa DirectX 9: Hills, Splinter Cell, C&C Zero Hour, HomeWorld 2 - în regulă! Și, din nou, performanțele celor de la NVIDIA. Singurul în care NVIDIA este înfrânt este HomeWorld 2. Întrucât nu înțeleg nimic din tehnologia de la ATI și NVIDIA, pe baza informațiilor de pe HL2! Mai știu cum ATI și NVIDIA pot fi înfrânate în jocurile NVIDIA, dar nu știu cum.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Mai vrei ceva ?

Ubi Soft SRL
Str. Johann Strauss, nr. 25 - București
Tel: 021-231.67.66 Fax: 021-231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.ro

S.T.A.L.K.E.R. – radiații suplimentare

Producător GSC Game World

Distribuitor THQ

Data lansării 2004

On-line www.stalker-game.com

Un post de pe forumul S.T.A.L.K.E.R. vorbește despre complexitatea AI-ului și despre încercările echipei de producție de a crea ceea ce au numit „Life Simulation”. Personajele și creaturile din S.T.A.L.K.E.R. nu vor fi conduse în totalitate de scripturi, ca în majoritatea first-person shooter-elor, ci vor funcționa după un set de reguli predefinite, similar cu ceea ce se întâmplă în The Sims. Acest lucru permite NPC-urilor din joc să ducă la capăt misiuni și să se grupeze în echipe. AI-ul de luptă a fost creat folosind tactici copiate după cele ale Forțelor Speciale și va permite inamicilor să folosească elicoptere și transportoare de trupe. Jucătorii nu vor trebui să se teamă doar de inamici umani controlați de AI-ul adaptabil stilului de joc al gamer-ului, ci și de mulțimea de mutanți rezultați în urma dezastrului radioactiv de la Cernobîl. Câteva dintre aceste creaturi au abilități speciale prin care pot obține controlul asupra minții jucătorului, materializat prin perturbarea vederii sau prin imobilizarea temporară. NPC-urile chiar vor beneficia de script-uri care le vor permite anumite acțiuni ce vor adăuga un realism mai mare existenței lor: se vor putea scărpinga, vor fuma și



vor avea alte câteva asemenea obiceiuri ne-sănătoase, specifice NPC-urilor. Se pare că AI-ul va fi foarte dezvoltat și, după cum spun cei de la GSC Game World, va fi format din două părți: una on-line și alta off-line. Cea on-line va intra în funcțiune în momentul în care NPC-ul va intra în contact direct cu personajul controlat de noi. Va primi informații despre jucător doar din ceea ce va vedea și auzi, adică nu se va folosi de nici un fel de cheat pentru a ne da în cap, știind ce arme avem, câte gloanțe mai sunt în pistolul de la centură și, mai ales, câtă viață mai avem. Modul off-line



este, după cum probabil ați ghicit, un fel de stand-by al adversarilor, mod în care așteaptă să înceapă acțiunea. Toate acestea au fost spuse de Don Reba, care sfârșește post-ul exprimându-și speranța că S.T.A.L.K.E.R. va crea furori nu doar prin grafică, ci și printr-un AI revoluționar.

■ Koniec

Semnificația simbolurilor

	Demo pe CD	În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente
	Imagini pe CD	pe CD-ul LEVEL,
	Wallpaper pe CD	simbolul va avea
	Film pe CD	culoarea neagră în
	Patch pe CD	ceseta tehnică. Restul
	MOD pe CD	vor fi roșii.

FAN-PATCH PENTRU THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Fundul casei de la Atari au fost înmănușiți după lansarea jocului The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure, o nădădă la finele creșterii și a The Circle in the Iron Group nu pot fi înțelesă dintr-o dată și nu pot fi reînălțați, pe www.concept.com. Acesta este înălțarea scenei de joc și creșterea, probabil va fi înălțată și va fi înălțată de creșterea și creșterea, War, Soften Earth și Storm nu pot fi înălțate permanent, va fi de creșterea și înălțată sunt reînălțate. înălțate de creșterea și înălțată sunt reînălțate. înălțate de creșterea și înălțată sunt reînălțate.

SE VOR LANSA

NOIEMBRIE 2003

1 Deep Sea Tycoon	GMX
2 The Lord of the Rings, The Return of the King	EA
3 XIII	Ubi Soft
4 Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi
5 Terminator 3: War of the Machines	Atari
6 Unreal Tournament 2004	Atari
7 Warlords IV: Heroes of Etheria	Ubi Soft
8 Far Cry	Ubi Soft
9 Need for Speed Underground	EA
10 Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	Atari

Acesta este locul
în care m-au răpus.



Joc multiplayer cu conexiune fără fir
Card-uri cu jocuri de la cei mai cunoscuți producători
Suport pentru grafică 3D
Bluetooth
MP3 player, radio FM
Telefon mobil în bandă triplă

n-gage.com

Produs dezvoltat în colaborare cu Game Boy Advance
[www.4mat.ro]

N-GAGE
NOKIA

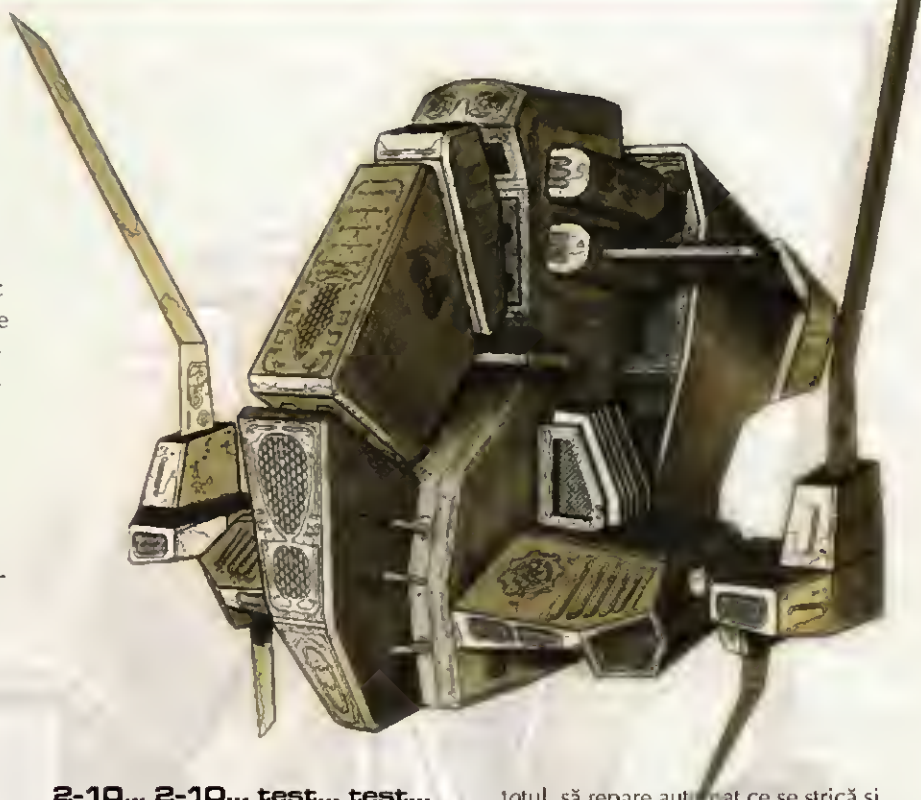
oricine
oriunde

A.I.M. -

Artificial Intelligence Machine

Sunt robot... și ce dacă?

Rușii... Ce știu ei? Să se bată, să cucerască, să distrugă și să inventeze mașini noi de ucis. Iată că nu este chiar așa. Mai știu și să facă jocuri. Și le fac excelent. Dintotdeauna rușii au fost cei care au pus suflet în ceea ce fac și o fac cu simț de răspundere. Toată lumea știe și laudă simulatoarele lor de zbor. Cele mai tari engine-uri fizice sunt cele puse la punct de către programatorii ruși. Poate cel mai laudat simulator de zbor de până acum este IL-2 Sturmovik. Critici ai jocurilor pentru PC din toată lumea au ajuns la concluzia finală prin care încearcă să ne convingă de performanțele la care jocurile făcute de ruși ajung din punct de vedere fizic. Așa promite a fi și A.I.M. - Artificial Intelligence Machine, făcut de cei de la Sky-River Studios - Rusia. Acum, nu prea știu eu de ce vor să introducă în joc un asemenea sistem incredibil de fizică, despre care urmează să vă povestesc, deoarece SF-urilor nu li se prea potrivesc găselnițele astea de care ne lovim zi de zi. Oricum, dacă vor fi în stare să pună un engine fizic realist într-un joc ce se prezintă arcade ca și control și RPG ca gen, eu zic că o să iasă ceva bun.



2-10... 2-10... test... test...

A.I.M. - Artificial Intelligence Machine are o poveste destul de interesantă la bază. Cândva, de mult, oamenii au construit o bază de testare a unor roboți de luptă. Au mai construit și un creier electronic care să supravegheze

totul, să repare autotot ce se strică și, mai ales, să îmbunătățească ce se poate pe ici, pe colo. Din cauze necunoscute, oamenii au lăsat în plata Domnului respectiva „fabrică”. Cu alte cuvinte, și-au băgat picioarele și nu le-a mai păsat de ce se întâmplă p-acolo. După ani buni, atâția ani buni încât nici măcar calcula-



Urmărire în pampas



Raza morții



Unde-s mulți puterea crește

toarele nu-și mai aduceau decât vag aminte despre creatorii lor, de pe banda de producție ieși tu. Un roboțel destinat pilotării celor mai rapide și performante nave de luptă la sol.

Din cauza timpului scurs de la ultima intervenție umană și a multiplelor upgrade-uri aduse trupelor robotizate, era normal să apară divergențe de opinie între calculatoare. Prin urmare, scindarea s-a făcut imediat și roboților nu le-a rămas decât să se bată între ei ca chiorii. Ruptura a avut loc între cele două componente principale ale sistemului central. Prima, numită Super, este cea care se ocupă de construirea continuă a glider-elor, iar cea de-a doua este A.I.M.-ul, cea care se ocupă de adunarea informațiilor și de permanenta îmbunătățire a calității roboților. Dar asta nu este tot. Mai este și o a treia „facțiune”, care se ocupă de supravegherea celorlalte două. Aceasta se numește Observatorul.

Din momentul în care ți s-a strâns și ultimul șurub, ți se dă de ales: vrei să fii un luptător zezec, care dă cu lasere din cinșpe părți și care se mișcă asemenea unui bour lovit cu leuca? Nici o problemă... treci de partea lui Super. Vrei tactică și strategie? Alege-i pe cei de la A.I.M.. Iar dacă vrei să fi ăla din umbră, ăla care tot timpul stă pe deal și ia notițe despre tot ce se întâmplă în jur și are tehnologie și de la... și de la... apăi treci de partea observatorilor. Că poate fi mai greu?!

Partea RPG-istică a jocului constă în multitudinea de upgrade-uri pe care le poți aduce navei tale și a quest-urilor pe care trebuie să le duci la capăt. Nava o vei putea alege din peste 30 de tipuri diferite de vehicule. Fiecare diferă printr-o grămadă de grămezi de detalii grafice, ingineristice și bătălistice. Acestor 30 de feluri de glider-e le vei putea monta peste 50 de tipuri de arme. Acestea vor include lasere, fazere, bombe, mine, rachete, paletе, mortare, tractoare și alte multe asemenea instrumente ale



viitorului pe care noi nici nu le visăm.

Quest-urile promit a fi multe și ale dracu' rău de tot. Povestea va avea întorsături demne de un RPG clasic, iar acțiunea va fi neliniară, quest-urile nefiind niciodată aceleași.

Lumea artificială

Lumea în care rușii au plasat acțiunea jocului este una imensă. Nu vor exista doar bătălii statice, care vor avea loc doar într-o vale sau pe un vârf de munte, ci și urmăriți de câte o jumătate de oră care ne vor purta printr-o grămadă de locații care mai de care mai suprealiste și mai frumos colorate. Fiecare zonă prin care te vor purta roțile va avea un sistem diferit de alcătuire socială, un sistem diferit de comerț și o viață complet diferită. Vă dați seama că, fiind robot, vă va veni cam greu să vă adaptați repede la diferitele schimbări de decor și acest lucru va duce implicit la un conflict continuu cu restul lumii. Cam ca în orice RPG de până acum. Din punct de vedere grafic, totul va fi nemaipomenit. Luminițe, săgețuțe, scli-

piriciuri, licuriciuri, stroboscoape și din ce în ce mai multe tipuri de bitmap-uri puse sub formă de texturi.

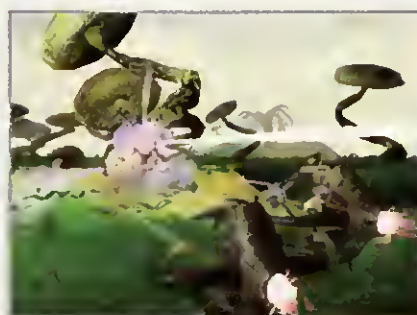
Asta ar fi tot ce este de spus, până la review, despre A.I.M. – Artificial Intelligence Machine. Acum vă las să vă uitați la poze.

■ Koniec

Titlu	A.I.M. – Artificial Intelligence Machine
Gen	Action/RPG
Producător	SkyRiver Studios
Distribuitor	1C Company
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	N/A
Data apariției	iarna 2004
ON-LINE	int.games.1c.ru



Două buburuze



Trebuie să recunosc că arată bine



Black9

Spune-mi ce alegi ca să-ți spun
ce ești!

Nu mai știu unde am citit, cine a spus și când a spus, dar din când în când amintesc, cineva a spus că oamenii se împart în două grupe diferite: cei care cred că omul a fost creat de Dumnezeu și cei care cred că omul s-a dezvoltat din maimuță. Je aici vine concluzia că oamenii se împart în două categorii: cei care alina sunt creați de Dumnezeu și cei care înțeleg că s-au dezvoltat din maimuțe. Va trebui să decideți singuri acum din care categorie facem parte.

În fața unei astfel de decizii încercăm să ne punem și Majesco în mișcare, pe care îl au în producție Black9. Adică, în un moment dat, în viața fiecărui, avem o situație în care va trebui să luăm o hotărâre, să alegem de partea cui vom fi de acum înainte. Jocul este un action/RPG ce se desfășoară prin anul 2045. Lumea este controlată de 2 puterici cartelare, numite Illuminati, ce se află într-o continuă luptă pentru a obține supremăția asupra omenirii. Neînțelepciunile dintre acestea au creat o situație teribilă, care se reflectă asupra fiecărui suflet din lume. Prin urmare, nici persoajul principal nu poate să scape. Jucătorii se vor afla într-o situație destul de complicată, în postura de mercenari, luptând când de partea celor buni și cu suflet mare, când de partea celor răi, mașini și răguri în inimă. Însă, în cele din urmă, alegerea nu aparține. Noi vom decide dacă până să ne alăturăm, dacă vom să fim maimuțe sau oameni, dacă vom să luptăm pentru a păstra urmașii umanității ce mai există în acest univers machiavelic sau dacă vom contribui din plin la distrucția ei.

Conținutul

Mi-a plăcut întotdeauna ideea că anumite jocuri sunt create special pentru anumite oameni, că un conflict, o poveste, o intrigă le pot pune în fața unor întrebări pe care nu le găsești scris pe nicio pagină: că există în rândul producătorilor de jocuri și dintre vocile care nu consideră că pot să creeze hani frumoși doar cu o grafică deosebită, un individ suferind cu o armă în mână și zeci de ființe virtuale pe care trebuie să le nimicești. Mi-a plăcut ideea că într-un joc poți să scoti mult mai mult decât atât și că, în cele din urmă, încercarea a mii de ani în mileniul 3 poate îmbogăți foarte bine forma unui joc pe calculator.

Majesco încercă acest lucru prin Black9, în cazul în care veți intra pe site-ul oficial al jocului (adresa este în caseta tehnică), veți descoperi un storyline bine pus la punct, cu o istorie a evenimentelor ce începe prin zilele noastre și continuă până în momentul în care începe jocul. Premisule de la care nu permit producătorii sunt veridice, chiar dacă un al doilea război de secesiune în State nu s-ar putea părea o iluzie. Uitați-vă numai la motivările acestuia: marile corporații ce dețin puterea financiară își împart zona de interes. Climatul pe care-l creează povestea este excelent pentru apariția unor personaje complexe, a celor care înalțăte prin de viață și se dezvoltă în urma situațiilor tragice cărora trebuie să le faci față.

De asemenea, alegerea celor 16 Majesco de a face din Black9 un action/RPG este una dintre cele mai furtive. Jucătorul va fi, fără îndoială, prins de



Ce mai nu-ți place freza asta!



O plăcintă în mâini.

evenimentele. În jurul său, de asasinatole, complicitățile, trădările la care participă și de cele de care învinge, de situațiile de luptă în care câștigă este pus. În același timp, echipamentul acumulat din îndeplinirea misiunilor va putea fi folosit pentru îmbunătățirea skill-urilor, dar arece vom beneficia de un sistem clasic RPG-ist de dezvoltare a personajului, cu mai multe caracteristici decât un nivel poate fi ridicat, cu anumite direcții pe care vom putea să ne îndreptăm. Inventoriul va avea un rol important, pentru că anul nostru va putea fi echipat cu tot felul de minunții high-tech, cu arme și cu echipamente de refacere a corpului.

Într-un fel de începutul jocului vom putea alege unul din cele 4 personaje, din clase diferite, cu care să începem aventurii de ne așteaptă în anul 2100. Aceștia sunt un miscul boban, o femeie mică și vorbărească, mută, ale căror fiice. Fiecare are caracteristici diferite, realizate din combinația nivelurilor de strength, agility, dexterity și constitution. Altele nu sunt făcute în cuie de la naștere, după cum știți citiți, pe parcursul jocului vom putea îmbunătăți trăsăturile deficitare.

Forma

Jocul va fi compus din numeroase misturi pentru a câștiga. Trebuie să vă pune accent pe tactici și pe stealth. Nu vor lipsi un imens arsenal de arme, abilități nanotech și vehicule pe care le vom putea conduce. Perspectivă third person va alterna cu cea first person, în funcție de situațiile în care ne vom afla. Din acest punct de vedere, nu prea cred că vom avea ocazii să ne plînem de pixelații, repetiții și alte ecce, mai ales datorită faptului că evenimentele vor fi bine susținute de povestea captivantă.

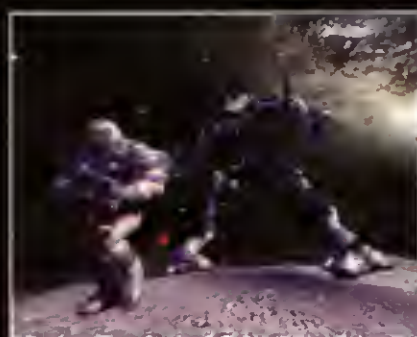
Grație jocului se anunță o frumusețe la realizarea ei va contribui engineul Unreal Engine, împreună cu

suportul dat de Karma de la MathEngine. De altfel, din imagini puteți observa și funcția artificialilor spre detaliu, înțelesul pe care îl realizează unor trăsături cât mai veridice pentru personajele futuriste. Sunetul nu poate să lipsească. Jocul va avea suport pentru Dolby pe toate platformele pe care îl va avea PC, de parcă jocul va fi lansat și pentru Xbox.

Trebuie să menționăm atenția pe care producătorii o acordă multă player-ului. Nici acesta nu poate să lipsească și, chiar mai mult, vine cu chestiuni de îmbunătățire pentru cei care dispun de rețea. Astfel, vom putea juca în modul competitiv atât pe PC, cât și pe Xbox. Vom avea la dispoziție și multiplayer normal cu până la 16 jucători, în plus cu niveluri și misiuni pe care le vom putea personaliza după dorința noastră. La asemenea, personajul pe care îl vom crea în simul pe player va putea fi folosit în multe dayz pentru a administra echipa scrierilor prietenilor.

Fără a review (și după via)... să fiți iluminați!

■ Sebastian



Dă-mi și mie tu vâsculă la planetară!

Titlu	Black & White
Gen	Action/RPG
Producție	Majesco Games
Distribuitor	VU Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Ce
Data apariției	2004
ON-LINE	www.black-a.com



Nu te supăra, drăbel!



Middle Earth Online

Bine ați venit acasă la Frodo!

❖ Peste 20 de minute începe o nouă zi și – mai trist – o nouă săptămână. Peste aproximativ un an sperăm că va începe un nou joc, un MMORPG numit Middle Earth Online. Peste o lună și jumătate, după ce, în prealabil, a trecut cam un an de când un joc cu aceeași temă a fost tratat tot într-un preview de același redactor, adică subsemnata, veți citi aceste rânduri. Peste cinci secunde voi regreta dacă nu scriu o propoziție care nu începe cu „peste”.

Când, cine și de ce

În cadrul unui eveniment la care orice gamer își dorește să ajungă, anume E3, VU Games, subsidiara Vivendi Universal responsabilă de distribuția de jocuri, anunța cu plăcere că i-a convins pe programatorii de la Turbine Entertainment Software (cunoscuți pentru seria Asheron's Call) să facă un nou MMORPG cu teme tolkienesti. Este vorba despre Middle Earth Online, iar titlul spune totul. Da, acest joc va avea drept unic scop să ne facă părtași la aventura cuprinsă în trilogia The Lord of the Rings, și nu oricum, ci în timp real, alături de prietenii noștri. Este lăudabilă inițiativa celor două companii, din două motive. Unu la mână, pentru că achiziționarea dreptului de a produce un joc cu acest subiect probabil a costat o groază de bani, oferiti cu mai multă sau mai puțină prietenie către așa numita Tolkien Enterprises, cu care Vivendi are o înțelegere mai veche. Doi la mână și mult mai important, fiindcă fani LOTR sunt mulți și aprigi, fapt pentru care este nevoie de multă grijă și atenție pentru a-i mulțumi. Ca o recapitulare, Middle Earth Online va fi lansat la sfârșitul lui 2004, de către VU Games și Turbine Entertainment Software, cu scopul nobil de a produce bani pentru ei și fericire pentru gamerii pasionați de inelul magic.

Cine sunt eu și de ce exist?

Iată o întrebare care a frământat mințile multor oameni și la care mulți filosofi au încercat să ofere un răspuns. Eu sunt Lara și în acest moment exist pentru ca să vă spun ce va fi cu Middle

Earth Online. Voi sunteți cititori Level – printre altele, desigur- și nu știu de ce existați, dar unul din motive ar fi ca să aflați ce va fi cu acest Middle Earth Online. Întrebarea este totuși, cine vom fi ÎN Middle Earth Online și care ne va fi scopul? Jocuri cu și despre LOTR (The Lord of the Rings) au existat într-un număr mulțumitor, dar între ele și acesta este o diferență majoră. Dacă în aventurile deja lansate și care, cel puțin în



Shire, o localitate idilică

cazul celor pentru PC, nu au mulțumit prea multă lume, primeai rolul unui personaj celebru, fie el Frodo, Legolas sau Aragorn, în ...MEO (Middle Earth Online – prescurtarea sună prea bine să nu o folosesc) vom fi doar un locuitor al „Țării de Mijloc” care în principiu va face cam ce îl taie capul. La început vom avea de ales între mai multe rase, alese pe sprânceană din pleiada universului LOTR. Astfel, vom putea fi om, ca viteazul Aragorn, elf, ca frumusețul Legolas, dwarf, ca puternicul Gimli, sau chiar și hobbit, ca micuțul Frodo. Datorită unui sistem dinamic de aliniament al personajului, vă veți putea alege până și fața, coafura, hainele și armele cu care veți începe să vă croiți propriul drum în Middle Earth. Pe măsură ce veți avansa în joc, veți putea câștiga noi calități sau îmbunătăți calitățile pe care deja le dețineți – opțiuni deja clasice pentru un Role Playing Game. Alături de prietenii pe care i-ați convins să joace alături de voi sau chiar alături de cunoștințele pe care le veți face în acest joc, veți putea forma alianțe, numite „fellowships” sau, dacă insistați, așa

cum am insistat și eu odată, „brotherhoods”, de maxim nouă persoane. Scopul ar putea fi un trai mai bun în lumea virtuală a lui Tolkien, dar fiindcă ar fi puțin cam prea anost, Turbine și Vivendi au pregătit și un fir de poveste care să ofere un țel ceva mai tangibil.

O grădină „shire”-ască la producție maximă



„Twin” Towers în variantă online

De fapt și de drept, cei care au citit trilogia sau au văzut filmul LOTR: The Two Towers ar trebui să uite sau cel puțin să nu ia în calcul o parte (mai exact, două treimi) din cele petrecute pe-acolo. Ceea ce ne va oferi Turbine Entertainment va fi binecunoscuta lume LOTR, situată cam pe la vremea la care



s-a desfășurat acțiunea în primul volum, The Fellowship of the Ring. După cum probabil că majoritatea dintre voi cunoașteți, pe atunci totul era bine și frumos în Middle Earth, Sauron nu făcuse încă ochi, trupele de orci erau în fabricație, iar Shire-ul era la fel de liniștit și primitiv ca și Rivendell-ul. Eh, în acest joc situația stă cam la fel. În vest răul își caută și crește cu succes noi rădăcini, prin Mordor se pregătește vânătoarea Inelului_Unu (The One Ring, pentru cunoscători), forțele lui Sauron se apucă de prostii, iar voi, ca buni cetățeni ai Tării de Mijloc, ați putea alege să vă explorați țara nu numai din motive

turistice, ci și cu dorința de a căsăpi vreun orc sau doi, sau chiar vreun alt jucător care a ales tura asta să joace rolul villain-ului. Sau nu. Pe principiul „de ce să te legi la cap dacă nu te doare”, Turbine va oferi jucătorilor posibilitatea să ducă în Middle Earth o viață liniștită. Cu alte cuvinte, vom avea dreptul să deținem o casă, a cărei arhitectură va fi în funcție de rasa pe care ne-am ales-o. Ne vom putea decora locuința în funcție de propriile noastre gusturi. Dar ce sunt posesiunile dacă nu avem cu cine le împărți? De aceea, se pare că jucătorii își vor putea găsi și o dragoste virtuală, căreia (sau, de ce nu, căruia) ar putea să îi ceară și mâna. Pentru serile nostalgice sau chiar și pentru cele normale, un jucător va putea alege să meargă la barul local, pentru a lua parte la o bărfă sau două, acompaniate de povești specifice și muzică pe măsură. Cei mai muncitori din fire vor putea să lucreze în fabrica la fel de locală de arme din prețiosul mithril. Nu se știe dacă veți lucra pentru un patron au ba, dar săbiile pe care le veți face vor putea fi utilizate de un alt jucător care a ales calea războiului.

Și vom trăi fericiți

...pentru totdeauna sau până când va trebui să mergem la școală / muncă / plimbare, asta dacă nu le trece prin cap



Tips&Tricks: cum te poți distra într-o pădure bătrână

producătorilor să implementeze și un sistem de îmbătrânire a personajelor (fapt prea puțin probabil, nu știu ce producător ar putea fi atât de sadic). Ce mi-a mai rămas de spus ar fi probabil câteva detalii ceva mai tehnice ale viitorului Middle Earth Online. Nu vi le voi spune, fiindcă imaginile alăturate acestui articol sunt mai mult decât răitoare. Un singur amănunt ar fi de



Balrog în plină acțiune – ăsta da bărbat!

menționat, și anume acela că producătorii au promis că nimeni nu se va simți frustrat de o conexiune proastă la Internet. Mai exact, lupta va fi gândită în așa fel încât un eventual lag să nu influențeze cu nimic șansa de câștig a combatanților. Ca încheiere, mărturisesc că imaginile oferite drept sample m-au făcut curioasă, ca și gândul că, dacă iarna aceasta vom beneficia de ultimul film din seria LOTR, probabil că iarna viitoare vom putea păși noi înșine în Middle Earth... Online.

■ Lara

Titlu	Middle Earth Online
Gen	MMORPG
Producător	Turbine Entertainment Software
Distribuitor	VU Games
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Evident
Data apariției	sfârșitul 2004
ON-LINE	www.lordoftherings.com/meo



Orci de băut... băut, scuzați!

NHL 2004

Frenzy
pe
gheață

La noi în țară, NBA, FIFA și NHL sunt printre cele mai apreciate simulatoare sportive. Păcate de noi, de la EA. Nu îl prea interesează pe jucătorul român titluri precum Baseball sau NFL, decât poate ca „fără imitație”. Dar cele trei jocuri pe care le-am jucat, la început se bucură de un extraordinar succes și se vând în droaie. Căințele, mai răutate nu pe cât înțelegător, dar important este că interesul față de ele este foarte puternic. Și nici nu mă înțeleg de ea, pentru că știu. Sunt unele dintre cele mai spectaculoase jocuri, se bucură de o rechemă extraordinară de agresivitate și fiindcă creează o atmosferă extraordinară de joc, pentru hore, ilicite, mănăre, nu înțeleg să înțeleg. Sincer, nu este o atmosferă în care ai vrea să vă petreceți timpul non-stop. Eu recurg se cădă. Vreau hore, vreau o primădată de junk food și o simfonie și mai mare de fete frumoase care să se bătă prin fete mari... și nu numai.

Și după cum știți, sau prinși prin fluctuări și nu un foarte mare succes și cu menșurările. Și au început să bazeze asemenea menșurări în jocuri ca și nu înțeleg de ce simulatoare sportive dăruite. Un semi-manșur în Nascar, un manager un pic mai dezvoltat în NHL și probabil că și FIFA 2004 și NBA 2004 vor avea de asemenea un manager micuț pe lângă luptă actuală fiindu-le prezente în aceste jocuri.

Dinasty, sau de ce nu ne mai uităm la Dallas

Cea mai mare noutate introdusă în NHL 2004 este sistemul de manager. Dacă voi alege să joc în modul Dynasty, voi putea să iau deciziile pentru la prima dată proprietar al unei echipe de hockey. Dacă eu voi fi un nume managerial în modul cui voi intra și după ce îl voi alege, biroul și echipei, voi face la decizii grele. De la cele de ordin strategic, la cele de ordin financiar, de la cele de recrutare, la cele de comerț. Sistemul este destul de asemănător cu cel din mult prea cunoscutul Championship Manager, cu toate că sunt unele elemente pe care nu le-am întâlnit și altele necunoscute până acum. În momentul în care și altele echipei voi beneficia de statistici standard ale clubului respectiv. Elementele la care până acum nu te puteai gândi vor influența simțitor evoluția jucătorilor. Măcar, cu cât vor fi mai bine echipate, cu atât vor crește nivelul jucătorilor când joacă pe terenul de joc, stilul de antrenament, cu cât vor fi mai

Sine utilitate, cu atât voi adăuga mai multe puncte caracteristicilor fiecărui om din echipă: mijloc de transport pentru meciurile în deplasare, cu cât va fi mai performante, cu atât voi contribui la mioritul echipei; antrenorul, cu cât va fi mai bun, cu atât jucătorii vor ajunge la ardevăratul lor potențial mai repede. Și tot așa, în momentul în care ai luat echipa sub aripa ta proiectare, vei avea trei puncte pentru a face upgrade-uri în toate aceste domenii și este bine să te ațînzi de înaintea. Dacă rezultatele obținute de echipa ta vor fi de la bune, în



sus, după un timp, vei mai primi astfel de upgrade primit și vei mai putea opera date de modificare pe ici, pe colo... Abia atunci,



Da, e gol!

poți seta pretul filadelor pentru fiecare meci în parte și te poți ocupa personal de bilanțul tuturor cheltuielilor. Dacă ai timp și ai înțeles un serut bun, vei putea încaja mai jucători în prețuri mult mai mici față de unul care nu prea se pricepe. Dacă ai un antrenor foarte bun, noua va mergea cu mult succes: contractele cu fiecare jucător.

Ce nu mai ține neapărat de manager este sistemul prin care pui în punct strategia de joc. O mulțime de scheme de joc predefinite îți sunt puse la dispoziție, multe dintre ele fiind deja cunoscute din jocurile anterioare ale seriei NHL. Acestea îți vor fi de un real folos, dar trebuie să ai grijă cu alea pentru că nu orice strategie e compatibilă cu stilul de joc al unui jucător. S-ar putea ca schema pe care tu o vei aplica să arde excelent pe hârtie, dar să nu aibă nici un fel în bară pentru că absența pe care tu l-ai pus în față este slab pe spirit și și arăta învers steme cu el pe jos. Dacă fiecare dintre ei are în față un truc să știi să știi să știi pe lângă el. Ai să înțelegi...

Cu atât multitudinea de puncte de upgrade și cu tot în jocul și cu o schimbare pe care îl vei afla, totul se va reduce într-un final la dexteritatea și viziunea în de pe

teren. Păi, aveți echipa echipelor, cu toate dependențele de antrenor, dar dacă degetele tale nu se mișcă rapid pe tastatură, mai ales nimerind butonul care trebuie, totul este răgăsit. Există și opțiunea de a simula meciul, dar nici atât nu lăsa calculatorul să facă ceea ce tu săi mai bine, mai ales când, de fapt, în asta constă farmecul jocului.

Public 3D!!!

Când am primit întâia dată jocul am avut o primă surpriză perfectă: meniul nu mai era același. După cum am scris în articolul despre ultimul joc al seriei, NHL 2003, meniul nu era deloc user friendly. Acum asta totul s-a schimbat. Fiecare lucru este în locul său bine stabilit și foarte la îndemână. Este cum ar trebui să fie. Apoi am dat drumul la "quickie", așa, de test. M-am plimbat în pagină în care se înfățișează jocul multe în scheme de imi prezentau statisticile jucătorilor. Mult mai multe decât în NHL-ul din anul trecut. Mi-am zis că e de interesant și am intrat pe teren, unde... minune! După cum îi spuneam și lui înut Olsen, celule și amicul de la CHL, mare



NHL Manager 2004



Și treburile nu a intrat în poartă...



Patinaj
artistic
(urmat de
bătaie)

că nu îți dau soma cum, pentru că li lăi mă uitam și data trecută. Plus că acum gheșta se uzază pe parcursul unei reprize. Într-o sticlă și reși pe fleșcăleare. Majoritatea jucătorilor beneficiază de foto bar proprie și personală, care acum mai este și expresivă. În data soma când se înjură sau când se feliță, foarte puțini jucători am văzut care să nu aia o yare de propria lor mulță. Mai ales că acum mai sunt introduse și campionate în Europa, cu jucători ce nu auer în competiții nord-americane. Cui de la EA chiar și-au dat șilini să lăse oer din jocul acesta. Și noi avem numai de câștigat.

Din nou, în almasierii contribuie din gâin verșea sonoră. Muzica, după standard în asemenea jocuri, este rock-ul. Sincer, m-am cimi sălărat să mi spun a căuși lu-eurii de yre jocurile celor de la EA. Același stil muzical, același sounduri moderne, același simțozie are și a căuși Linkin Park. Sunetul de pe stadion este foarte bun. Ză-mental, pe care îl face jocul în momentul în care e alins de cre să face să își se ridice pârul de pe spinare, în hârile de parcurile de proiectile te fac să îți dorești să ai în gâră joateza lui Tyson, în scrișonetele pe care le fac poținele pe gheșă și în hârșești nime în tine și șăsetele în jăci are. Ești timpus direct pe stadionul Socon din capitală unde lor hote Mircușea Ciur.

Mortal Kombat

Alt element foarte spectaculos ce a fost introdus în NHL 2004 este noul sistem de câștiguri. După cum probabil vă aduceți aminte, în NHL 2003 bălile se purtau cum standard și complet insipid. Acum vei putea să pleci dacă vrei să te bati cu adversarul. Prin umere, nu mai ești nevoit să poțtreci cinci minute pe bancă, chit că vrei sau nu. Fie că vrei decuțe cu totul albit din momentul în care ai aruncat creșă. După el se împinoșă, de țest, de vire, de căștrei ori, pe benii se dau de puler și încep să își care pumii la cap sau la corp după cum îi controlezi tu, poțtă chier și să te ageri. Nu vei mai avea un indicator al poziției sârăță, chit că vei trebui să faci este să îți înoruni din fundul urădinii chier când nu se grespă. Foto este tot.

Multiplayerul este și el un punct foarte

al jocului. În nefericire, în are limă de încălcare mări. Tot din nefericire, nu am prea avut cu cine să mă de-lăser, decât în test. De ce? Pentru că Sebah e interesat de sport de an dact e fotbalului și doar dacă e în televiziō, Locke nu ghe dacă fotbalul este un pește sau o specie de lichian. Mitze e satul și e în hârșești la așa cosa, în Mike și în me, pe Mike am uitat că îl înleab dacă vrei să joace un NHL 2004 cu mine. Chiar că ești pletat când m-a pōlit dâul de multă hâr.

Menerele este astel. Să nu vici nimeni să joace cu mine?

■ Konko

Titlu	NHL 2004
Gen	Simulator sportiv
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Inc.
Ofertant	Test Distribution
	Tel.: 021-345.55.5
Procesor	PIII 800MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32MB
ON-LINE	www.nhl2004.com



Grafică 10/10
Sunet 9/10
Gameplay 8/10
Multiplayer 8/10
Storyline N/A
Impresie 10/10

9



Savage: The Battle for Newerth

Cum să combini, și, mai ales, de ce

De vreo jumătate de an încoace am descoperit faptul că sunt obsedat de un lucru. Indiferent despre ce joc scriu, primul lucru care-mi vine-n cap să-l aștern pe pagină este pledoaria specifică despre originalitate. Știți voi, jocurile din ziua de azi nu mai sunt ca cele de ieri, originalitatea nu se naște din combinații (spre deosebire de Poxipol), afară nu-i ca înăuntru, baba nu-i ca moșu' etc. Din nefericire însă, această teorie nu ajută la nimic și este oricum greșită. Cu operațiile de rigoare și prin reeducare, baba poate fi ca moșul, originalitatea se poate naște din combinații în anumite condiții (vezi Clonarea la Piscămile, vol. 2), iar înăuntru va fi la fel ca afară la foarte mulți iarna asta.

Cratița cu genuri

Dacă luăm un RTS autentic gen... Warcraft și îl amestecăm cu Half-Life, plus un vârf de cuțit de Diablo, o să obținem o cratiță

mare plină cu Savage. Așadar, Savage este o combinație unică și originală (vezi mai sus) dintre un RTS, un FPS și o zecime de RPG, care nu se poate juca decât în multiplayer. Practic, în jur de 20 de jucători se întâlnesc pe un server și încearcă să priceapă despre ce este vorba. Se vor împărți în două echipe, după care, din cauza lipsei tutorialului și a inconsistenței manualului, vor rămâne în același stadiu. Ei bine, fiecare echipă va trebui să-și aleagă un om cu experiență masivă în materie de RTS-uri, pentru a deveni comandantul. El va îndeplini funcția principală, anume aceea de a privi jocul dintr-o perspectivă izometrică, de a pune muncitorii NPC la lucru, de a crea noi upgrade-uri și tehnologii și de a da comenzi celorlalți 9 jucători. Practic, el va juca un RTS autentic. Ceilalți 9 amărâți se vor trezi în pielea fie a unui om, fie a unei bestii, cu un cuțit în mână și cu perspectiva unei morți violente. Cu timpul, dacă amintitul comandant se va dovedi capabil, vor apărea arme noi, armuri și încă vreo 3 tipuri de unități gata de a fi date-n folosință. Totul depinde de skill-ul și de capacitatea organizatorică a mult-viitor-înjuratului comandant (Numai el știe ce-i aud urechile, incapabilul naibii!)

Masă fără picioare

Jocul este dintr-un anumit punct de vedere foarte interesant. Deși haotic, plin de bug-uri, cam din topor și jucabil

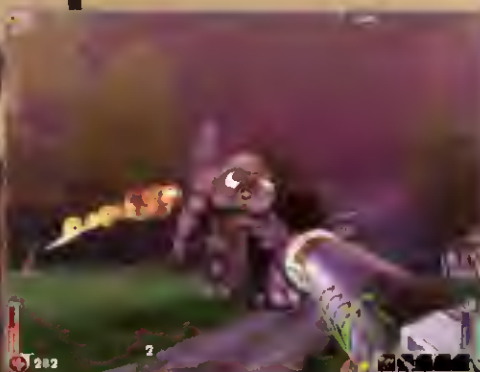
doar prin Internet sau LAN, Savage se impune mai ales prin faptul că nu a mai fost nimic asemănător produs până acum. Dacă ținem cont că acțiunea se petrece într-un viitor relativ (după ce oamenii au fost reduși la nivelul de prelungire de topor) și de faptul că decorul este parcă din trecut, nici nu o să mai știm ce să zicem. E ca și cum ai juca Solitaire prin televizor, pe dezbrăcarea, cu două vaci și-o țâță de capră. Adică e frumos, e promițător, e înălțător, civilizat și autentic, dar fără scop sau final. Praf în ochii capitaliștilor. E clar că cel puțin două luni serverele vor fi pline de jucători, după care se va așterne praful pe ele și vor deveni proprietate nedeclarată Warez... scuze, dar nu am voie să spun Warez... aoleu, iară am spus Warez... mă ce?... Să le fie rușine! Se fură la ei ca-n România! Să spunem un NU Warezului!!!

■ Locke

Titlu	Savage: The Battle for Newerth
Gen	FPS/RTS
Producător	S2 Games
Distribuitor	iGames Publishing
Procesor	PII 600 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.s2games.com/savage

Grafică	7/10	Sunet	9/10	Gameplay	8/10
Multiplayer	6/10	Storyline	4/10	Impresie	7/10

6.8



Upgrader la comandant

Age of Mythology

The Titans Expansion



Noi vrem pământ! (salut atlant)

Microsoft Games a obținut un succes important cu Age of Mythology. Evident, pentru ca banii să curgă în continuare din direcția fanilor, interesul trebuie menținut. Una dintre cele mai comune modalități este expansion pack-ul, practicat cu tot mai multă... ardoare de firmele din toată lumea. Age of Mythology nu face excepție și iată că, la aproape un an după lansarea sa, ne-am pricopsit cu un expansion de toată fru-

muștea. Povestea o continuă oarecum pe cea din primul joc. Astfel, după ce Arkantos a reușit să îl liniștească pe Gar-garensis, Atlantida a sucombat și s-a pierdut definitiv sub apele involburate ale mării. Atlanții, în schimb, nu au avut altceva de făcut decât să se cațere în corabii și să o întindă încotro au văzut cu ochii. Evident, s-au trezit în bazinul mediteranean, unde au fost conduși de un bătrân înțelept, care îi împinge în permanență să distrugă templele zeităților locale (nordice, grecești și egiptene). Situația este critică, pentru că moșnelul nu e un moșnel oarecare, ci o întruchipare a

lui Kronos, care nu are alt plan decât să-i submineze pe zeii Europei și ai Egiptului, pentru ca apoi să elibereze titanii închiși în Tartar de Zeus însuși.

Atlantul recidivist

După ce că n-au fost în stare să-și apere propria patrie, acum atlanții s-au trezit că nenorocesc și țările altora. Jucătorul de AoM – The Titans Expansion simte de la bun început că ceva nu e în regulă cu povestea asta, pentru că prea e toată lumea revoltată împotriva acțiunilor sale. Evident, surpriza nu întârzie



Și, din nou:
Weeee,
luminile!
(© Mitza)



Cerber nu are prindut



Un prieten fără
Cerber

să apară și jucătorul se întoarce împotriva propriului moșulete, care de fapt era un moșulete posedat și nu moșuletele care părea a fi... Și dă-i-nainte cu poveste, că d-acuma mult mai este...

Dacă Microsoft încă mai are de învățat cum se face o poveste bună, chiar și într-un RTS, The Titans Expansion este exact ce-și putea dori un fan Age of Mythology. Pe lângă noua campanie, în care ai ocazia să te bucuri de unitățile și clădirile fiecărei rase (atlanții, grecii, egiptenii și nordicii), expansion-ul aduce un nou set de zei majori (Kronos, Oranos și Gaia) și minori (printre care Atlas, Prometeu sau Helios), fiecare cu puteri noi, dintre care, atenție, unele pot fi acum utilizate de câteva ori, nu doar o singură dată, cum era cazul în primul AoM. Una din cele mai spectaculoase asemenea puteri pogorâte asupra noastră de Kronos este „teleportarea” clădirilor. Practic, orice clădire poate fi mutată oriunde pe hartă, cu condiția ca zona de „aterizare” să nu fie acoperită de fog of war.

Noutatea absolută sunt însă atlanții. Evident, băieții ăștia sunt mai deștepti decât restul populației pământului, așa că țaranii atlanți nu au nevoie de grănare și depozite pentru a livra marfa. Mâncarea, lemnul și aurul îi intră în cont jucătorului direct de la sursă. Pe de altă parte (și asta afectează destul de mult jocul în multiplayer), țaranii atlanți, deși mai rezistenți, sunt mai costisitori și sunt produși mai încet.

O altă bucurie din The Titans Expansion este posibilitatea de a-ți transforma orice unitate în erou, după care, cu alegerea zeului necesar, nu spui ține, se poate cerceta autohealing-ul



Atlantii în vizită de lucru în Egipt

pentru eroi și, brusc și de-odată, te trezești cu o armată de bărboși duri (și chiar dure).

Asta-i tot?

Cam da... Campania expansion-ului este destul de lungă și povestea cam trasă de păr, dar e OK. Evident, potențialul lui AoM-TTX stă în multiplayer, adică acolo unde oricine își poate crea propriul titan de casă, cu care să își nenorocească cei mai buni prieteni, cu condiția să aibă computere decente depe hardware. Jocul, fiind foarte arătos, deși cam prea colorat, necesită o placă video bine înfiptă... în slotul AGP. Nu uitați că, pentru a încărca un joc salvat în multiplayer trebuie să alegeți „Restore Game” la Game Type în lobby. Dar nu furați porumb din LAN, că se face pușcărie.

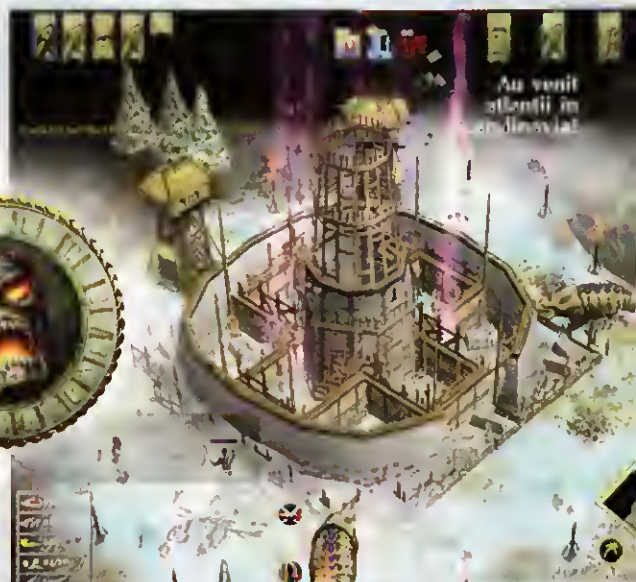
■ Mike

Titlu	Age of Mythology – The Titans Expansion
Gen	RTS/Expansion Pack
Producător	Ensemble Studios
Distribuitor	Microsoft Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.microsoft.com/games/titans



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	8/10

7.8



The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure

**Toată lumea
se întoarce la origini**

Deși nu îi trimite nimănui, o serie de oameni se întorc cu bună știință la origini, fără a ține cont de simple lucruri care de fapt se lămăuie de evoluție.

Evident, un lucru poate evolua prinși, însă după să începi de la zero, mai bine începi de la precedentă și o duci pe calea cea dreaptă. Wizards of the Coast, celebrii inițiatori ai curentului D&D și interpretorii ai celor două sisteme de reguli, au hotărât recent un D&D 5e mers un pic mai departe cu Advanced.

Dun, deși a fost lansat în versiunea 3.5 și a fost denotat de o schimbare radicală situației. Astfel, el a devenit AD&D versiunea 3.5. Deși era normal că de la 3e să se ajungă la 3.5, totuși nu este vorba despre o evoluție.

Ei au creat o versiune nouă, d20, modificată, care se bazează pe primul set de reguli AD&D, cu scopul de a se asigura de o unitate în zilele de astăzi, de vreme ce în actualitate de reguli AD&D. Pentru a-și susține și mai puternic acest punct de vedere, ei nu doar pus în vânzare o cutie interesantă și o putina gratis noile seturi de reguli și referințe. Noi le-am adunat frumos și le-am pus pe CD-ul Level.

TT&EE - poveste

În istoria cărților de campanie AD&D, The Temple of Elemental Evil face parte din seria Greyhawk și a apărut în 1987. Se bazează pe primul set de reguli AD&D și este dedicat în special erilor de nivel 1-2. Trebuie,



producătorul jocului de BFB, a preluni această campanie și a construit în jurul ei un univers semi-3D, evident în comparație cu Wizards of the Coast. Nu s-a lăsat prea îndânc în complexitatea regulamentului, însă pot să vă spun că acuratețea jocului în raport cu campania originală cu același nume este aproape perfectă. De la tipul de chiește și împărțimentul lor, până la felul cum comenzi și la hărțile dunasc-unik, totul este urmărit cu foarte mare fidelitate. Dacă se întâmplă să aveți această carte (ca mine, de exemplu), atunci nu mai aveți nevoie de nici un fel de manual. Faptul că și cartea nu are o introducere propriu-zisă. În funcție de alinamentul pe care vi-l veți alege, jocul va debuta diferit, însă în scurt timp se va uni și emite cu restul debuturilor. Campania urmează să se desfășoare pur și simplu un set de evenimente într-un mic set numit Hamlet. Aici circula zvonuri despre o anumită sectă din altă zonă. Nulth, aparținând Templului, cere luptă și se redobândesc puterea și se răspund pe demoni Zugamy în drepturi. Nu veți avea de făcut să vă împlicit și va începeți să vă slăbiți prin trimiterea definitivă a Răului pe lumea cealaltă, adică, mă rog, în dimensiunea din care a venit.

De la joc la joc

În ziua de astăzi există câteva modele de RPG care sunt cel din Fallout, cel din The Elder Scrolls și îndrăgimul modelul AD&D bazat pe diferitele versiuni ale regulilor. Dintr-ultimile amintesc aici doar Planescape: Torment și seriile Baldur's Gate și Icewind Dale. Veți observa însă că la începutul The Temple of Elemental Evil este relativ diferit de Baldur's Gate 2, spre exemplu, în ceea ce privește modelul de generare a personajelor,

Plaiurile AD&D

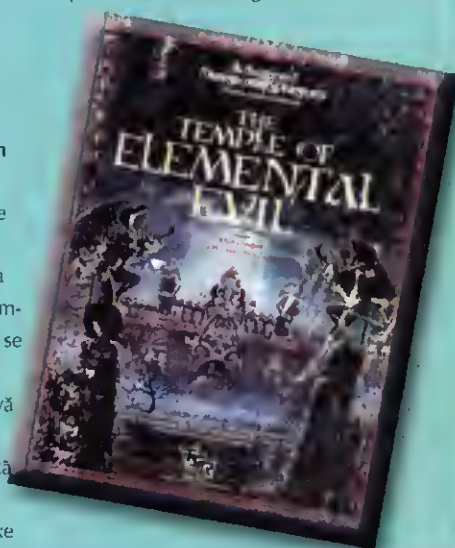
Foamea de aventură și setea de câștig (un anumit factor fiind și neîncrederea în capacitățile creative ale adolescentului american) i-au determinat pe cei de la Wizards of the Coast să nu se rezume numai la acele seturi de reguli și să creeze lumi unde acestea să fie aplicate. Astfel, cu ajutorul câtorva autori cunoscuți de fantasy, au fost create un număr destul de mare de universuri (aka campaign settings), unde tânărul capitalist să-și satisfacă setea de aventură. În continuare vom enumera cinci dintre acestea (cele mai cunoscute). Primul univers, și cel mai întâlnit, este Forgotten Realms, în jurul acestuia fiind construite majoritatea RPG-urilor AD&D clasice. Cel mai elocvent exemplu este Baldur's Gate. Dintre cele mai vechi amintim Eye of the Beholder, Menzoberranzan și Pool of Radiance. După cum ați aflat de la Locke, Greyhawk, ca univers AD&D, a fost cam ignorat, primul joc a cărui acțiune se petrece în această lume fiind The Temple of Elemental Evil.

Aventura continuă, iar noi ajungem la Dragonlance. O mulțime de romane, campanii AD&D, figurine și alte năzdrăvănii se învârt în jurul acestuia, dar din păcate prea puține jocuri. Și prea vechi. Dacă vă pasionează subiectul, căutați jocul The Dark Queen of Krynn. Următorul pe listă este Dark Sun, prezent în jocurile Dark Sun: Shattered Lands și Dark Sun 2: Wake

of the Ravager, foarte apreciate la timpul lor, foarte apreciate și acum (de mine și de alți „arheologi”), precum și în ceva romane fantasy.

Ultimul dintre cele cinci universuri este Al-Qadim, o lume cu vădite influențe orientale. Un singur joc pentru PC a fost realizat având la bază acest univers. Este vorba despre Al-Qadim – The Genie's Curse, joc trecut cu vederea destul de ușor la vremea lui. Din păcate, linia de produse Al Qadim a fost brusc întreruptă în 1995.

Ar mai fi de amintit lumile Planescape (cu toții cunoașteți Planescape Torment) și Ravenloft, campaign setting ce combină elemente clasice AD&D cu atmosfera specifică romanelor gothic-horror.



wisconsin în în nivel și o serie de alte caracteristici ce țin de gameplay. Evident, motivul principal este acela că Baldur's Gate 2 este situat undeva prin Forgotten Realms și se bazează pe versiunea 2.5 a regulilor AD&D. De aceea mulți vor fi puțini să se surprindă când vor observa că în TT-EE lipsește din caracteristicile personajelor așa-

numitul THACO (To Hit Armor Class), ceea ce dădea la calcularea în mod diferit a Armor Class-ului fiecărui personaj. Astfel, un AC=15 va semnifica o valoare foarte bună și nu una foarte proastă ca în BG2 unde protecția creștea prin scăderea AC-ului. Totuși, aceste lucruri nu fac obiectul articolului, dat fiind faptul că este vorba despre un



► joc pentru PC și nu desigur o companie AOL3D. Dacă ești un cunoscător, setul de referințe de pe CD-ul Level îți va fi de un real folos.

Dar eu nu înțeleg!

Tu îmi sugerează în manual faptul că nu trebuie să cunoașteri regulile dăei (sau AOL3D 3.5) pentru a putea juca

acest joc. Din păcate, o cunoaștere locală a acestor reguli este absolut esențială. Altfel nu veți înțelege mare lucru și nu veți în stare, spre exemplu, să generați un party mai capabil, personaje generate de joc fiind de fapt perfect inutile. În rest, pentru atribute, pentru că are un mod mai special de a funcționa. Din fericire, manualul jocului este foarte bine făcut

și vă va lumina majoritatea elementelor necesare succesului pe nivelul de dificultate Normal. Pentru înțelegerea însă vă sugerez un pic de lectură suplimentară: fie sistemul de referință dăei prezent pe CD-ul Level, fie un Player Handbook pentru AOL3D 3.5, dacă aveți de unde să-l obțineți. Faptul că conține serie de elemente mai mult sau mai puțin inutile, ca de exemplu faptul că dacă vă alinați party-ul în sărbătoare, veți avea mai șanse de a vă trezi cu el bolnav. Mai există la un moment dat posibilitatea de a vă căsători, ceea ce vă va aduce o înaltă membră în party, una chiar capabilă de altfel să câștige cu un superb setări. Ceea ce mă duce cu gândul la o altă problemă, cea a NPC-urilor pe care le puteți recruta. Mi s-a părut foarte curios faptul că nu foarte desese recuși lucru, unele urmărind să obțină doar scriburi, altele bani sau doar jumătate din trmole pe care le căștigă pe drum. Dacă în mod normal nu le puteți lua banii sau obiectele care le aparțin, când vă aflați în fața lor, de trez, toate acestea devin profitabile și practic nu veți pierde nimic talentu, unele se vor supăra și vă vor lua la bătaie. Singurul lucru care mă deranjează în faptul că nu se pot vedea statulele NPC-urilor odată acceptate în party. NPC-urile nu comunică, nu deschid uși, lucruri ce voi duce la o serie de neplăceri și



Când va cădea, pre mulți îi va popi



La un pahar de apă cu un călugăr

Nascar Thunder

2004 EA sau frenezia simulatoarelor

În numărul de luna trecută al revistei noastre ați putut citi o știre în care se vorbea despre succesul incredibil de care se bucură jocurile celor de la EA. BusinessWeek ne spunea că EA este la apogeul său financiar și că este firma cu cel mai mare profit pe un asemenea profil. Dacă stai să te gândești la toate jocurile pe care ei le scot, la calitatea acestora și la critica pozitivă de care se bucură, nici nu este de mirare. În acest număr sunt prezente două review-uri ale unor jocuri produse de cei de la EA Sports. Amândouă vor primi note mai mult decât bune. Totuși, după atâta timp, stau și mă gândesc cum naiba a putut să o dea EA în bară cu poate cel mai cunoscut și așteptat joc al său: Need For Speed: Hot Pursuit 2, iar restul jocurilor să fie excelente. Dar acum NFS a trecut, iar EA se ocupă de jocurile care se pare că le aduc cei mai mulți bani. Simulatoarele sportive și „adevăratele” simulatoare auto.

Sponsorizarea și moartea motorului

Acest Nascar este primul în care se introduce banul. În funcție de evoluția ta pe parcursul carierei, vei fi abordat de o grămadă de firme doritoare să îți dea o grămadă de bani ca tu să îți lipești niște abtilduri pe geam și pe capotă. După cum este și normal, aceste spon-

sorizări vor fi cu atât mai substanțiale cu cât reputația ta este mai mare. Alt element nou în joc această reputație... Ea va crește în funcție de locul pe care îl ocupi în clasament, de locul pe care termini cursă de cursă și, nici pe departe în ultimul rând, de felul în care evoluezi pe parcursul cursei. Cu alte cuvinte, chiar dacă termini pe primul loc, dar ai făcut praf vreo trei-patru competitori, reputația scade în loc să crească. Chiar eram un pic bulversat de ce îmi scade mie reputația și nu sunt mulțumit sponsorii de evoluția mea, chit că terminasem primul. Cu cât evoluezi mai bine, cu atât banii primiți de la sponsori sunt mai mulți. Ce este foarte fain este faptul că ei pot rupe contractul cu tine dacă nu le convine modul în care șofezi. De altfel, și tu poți face exact același lucru dacă vine cineva cu o ofertă mai bună. Sponsorii îți dau bani pentru un anumit număr de curse: una, cinci, șaisprezece, dar dacă rupi contractul cu ei înainte de expirarea termenului, trebuie să le plătești daune.

Banii pe care îi câștigi de la sponsori și de la organizatorii curselor (în funcție de numărul de ture în care ai condus, dacă ai avut sau nu un pole position, dacă ai scos cel mai bun timp pe cursă etc.) îi poți folosi în a cerceta tipuri noi de autovehicule. De fapt, este cam mult spus; tot ceea ce faci este să

cauți metode noi de a îmbunătăți performanțele mașinii pe diferitele tipuri de curse: super speedway, speedway, road track și short track. Toate acestea te costă și îți trebuie bani! Să le faci. Mai ales, MAI ALES, dacă ți se duce naibii motorul când ți-e lumea mai dragă, pierzi cursa pe care ai condus-o 30 de ture din 40, reputația scade, iar sponsorii te lasă baltă. Adică renunță McDonald's la sponsorizarea de un milion de dolari și te sponsorizează Little Trees cu 150 de mii. Te ia cu toți dracii!!! Și dacă vrei să îți faci mașina cum trebuie, ai trei niveluri de setări: pentru cei mici, pentru cei mari și pentru cei cu facultatea de mecanică făcută în șapte ani la zi.

Ce îi trebuie unui joc...

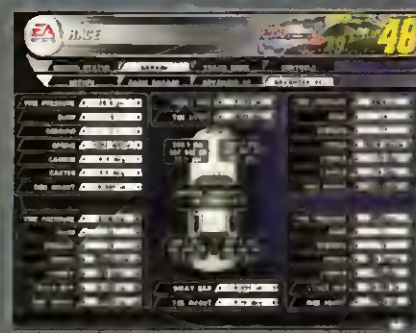
...și are Nascar Thunder 2004? Are de toate, mai puțin grafică. Din nefericire, texturile care ar fi trebuit să ne încante ochii în acest joc sunt cam searbede. Nu sunt folosite capacitățile unui engine grafic de ultimă generație. În momentul în care te apropii de mașinile din față și tragi cu privirea spre elementele constitutive, bagi de seamă cu părere de rău că nu este ce te așteptai. Farurile nu îți dau impresia de sticlă sau plastic, ci doar de un strat de vopsea dat peste tablărie. Mai mult, în momentul în care ai plesnit pe careva, te aștepti să se vadă un far spart, un bec care atârână, ceva... Dar nimic. Tot ce vei vedea este niște plastilină care și-a schimbat un pic forma în urma unui pumn. De asemenea, elementele grafice de pe marginea



Stând la coadă pentru locul întâi



Într-o zi, în urmă



Cifre, cifre, cifre, cifre...

drumului sunt cam sărăcăcioase. Cu excepția unui panou video, de foarte mare efect, ce îți prezintă imagini din cursele din campionatul real, nu prea sunt multe chestii care să îți distragă atenția. Asta mai ales pe trasee gen speedway sau super speedway, unde totul este extraordinar de sărăcăcios.

După cum ne-am obișnuit în jocurile celor de la EA, muzica este un element de bază. Din nou, rock-ul este la el acasă. Cu toate că nu ne mai putem delecta cu un rock vechi și supărat, fundalul sonor este furnizat de trupe noi, cu un sunet dur, plin de motive ce îți dau o puternică senzație de viteză. Chiar înainte să pornești cursa te aștepti la o frenezie de sunete.

Motoarele au aceeași tendință, de a te pune în mijlocul unei curse pline de suspans și de rapiditate. Singura problemă cu ele este că toate sună la fel. Chit că îți vei prepara mașina înainte de cursă, motorul va scoate același sunet.

AI-ul este și el la înălțime. Dacă ești un jucător bun pe care îl ține să concureze cu adversari pe măsură, aceștia îți vor pune adevărate probleme. Dacă le vei seta și agresivitatea pe undeva prin tavan, nu vei mai câștiga cursele așa de ușor. Din nou o problemă își face simțită prezența. Dacă nu te bagi între ei să îi depășești sau să faci diferite scheme inteligente, piloții controlați de calculator vor merge prea monotoni. Niciodată nu se va sparge formația, niciodată nu se vor ataca între ei, cu excepția celor din plutonul frunză. Un element care rupe din cursivitatea jocului și te face la un moment dat să te dai cu capul de pereți este yellow flag-ul. Dacă ai lovit și întors un adversar, va intra pace car-ul pe traseu și cinci ture sunt pierdute. Controlul asupra vehiculului va fi



preluat de către calculator și te vei uita cum mașina va rula cu 50 de mile pe oră preț de șase-nouă minute. Este plictisitor.

Să le trăiască!

Jos pălăria în fața celor de la EA. Au reușit să mai scoată un joc care te ține lipit de monitor zile întregi și care va face furori într-o rețea LAN. Fericirii beneficiari ai unei rețele de bloc vor avea ce face. Ore întregi se vor pierde, și nu doar în cursă. Warm-up-ul dinaintea cursei este un excelent motiv pentru un time attack colectiv. Fă cumva și pune mâna pe acest joc pentru că nu vei regreta cu nimic investiția. Merită. Jos pălăria!

■ Koniec

Titlu	Nascar Thunder 2004
Gen	Simulator auto
Producător	EA Sports
Distribuitor	EA Inc.
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128MB (Win 98&ME), 256MB (win XP)
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	thunder2004.com



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8.6



Vruumm... vruuummm!!!



Imposibilul: depășire pe exterior

HOMEWORLD 2



Și lung e spațiul, ba e lat...

dar populația fiind în creștere nu are
cât treburile să rețină minte veche și nepă-
cuiută experiență: vreau de a slăbi în-
călărești prin infinitul spectacul în stu-
diul unei sălbătici de în extincție.

Artii să trecut de când trimiși
Korin S'ja și-a prins pădăndul trup
de zeții în călăușunilor, pentru
chida perșet Nava Mami, en amilato
toeș pe verticila care mișt are și
prețentia (de și după) de a fi instigată
după „mova ștălată cu col mișt, tringit
design”. Hăgară este, cum a hăgar
— hăgar, care au produs, care și trimiș
— Mami nava-mami, Pride of Hăgar, în
când totu pare și în calm, totu și
ex. Indee, mișt ales, și o mișt amenin
tare se mișt în toate crizanturile. Saja
(He Who's Hand Shoves What Is), cu
mișt în termeni (he's) și cu „Jumne
Zeu”, este persoana principală a unei
pădări pe care în mișt Hăgar, și la ai
— (bădă în genuri), the Vyyg, condus
de un Warlord pe nume Malozzi, se
crucă credabili să a îndee linișt.

Pe scurt, într-o profetie: aici e care va reuși să reunescă trei hyperspace-uri: conștința primii putere a lui Sajuuk, O-3666, rasa Vaygr se va uni cu Sajuuk Khar (Aleșii Dinmualui), iar Makzan, Sajuuk Kheim (Cel care Ține în Leagăn pe Dumnezeu). Unul dintre hyperspace-uri conștin este deja în mâinile lui Makzan, unul este la noi (Higara), iar cel de-al treilea trebuie găsit și pus la loc corect.

Integrarea în Imperiul pe județul de

Homerul 12 din luna il celor 15
masini, pînă la limitele spațiului
exterior, în călătoria lui Dumnezeu și,
în același timp, pentru salvarea planetei
Pământ, amenințată de fete Vajir, din
ce în ce mai mari.

locul celui de la Helio/Sierra a fost ales pe patru ani cu înfruntare de posesorii Homenet 114 și inițial, prin numărul și costul, cu apariția noului R15, se pune însă întrebarea: 2-ul din rândul însemnată ceva mai mult decât jumătate?

produsului și fiind foarte de se vor duce pînă în pînzele albe pentru a menține imitația imitabilă a soarelui. Totuși, Homeward Z este cunoscut pentru că este foarte atent la felul în care își trăiește viața și continuă să ne surprindă în ultima vreme) a reușit să ne să mențină „stima” de calitate pe care o are lumea în secolul al 21-lea Homeward Z? Un singur lucru este cert: timpul nu va confirma. Altfel se știe, chiar în acest articol.

Intervalo de tempo 100

Proble ar fi cazul să mă reped chiar de la început asupra graficilor, sunetului și aluziilor din Homewerk 2 și să trec în linii mari de schișile fetei din primul Homewerk și de HW: Cataclysm. Totuși, mai importantă mi se pare, pentru început, interfața. Cu privire asta am văzut, în mare, cum stăm (surprizile

rămân delicti direct nu le expui la fundul col în public) și se poate spune că o lucrare și s-a realizat. Însă primul lucru care te surprinde cu adevărat în Homeworld 2 este interfața, schimbată drastic, și zăboia de producătoarele sale.

Practic, Relic Entertainment a transformat căpota transform Homeworld, în parte, într-un RTS clasic, chiar cu perspective izometrică (Starcraft, Age of Empires etc.). Cu alia cuvinte, mișcarea mouseului, modelul în care se realizează scările și reprezentarea simbolică a unităților îți permit în mare măsură să termini (dar) nu ești strămutat la capul Homeworld 2 fără să vezi mai deloc cum arată „adevăratul” Homeworld 2. Dacă nu poți comuta la cu multă ușurință la cu ajutorul unei interfețe grafice strălucite tot ce se întâmplă pe tabloul cosmic, fără a risca să amesteci de la tabloul detaliu grafic, exploră și alina-urii facibile” este un jocul este.

Evident, orice element de GUI de pe ecran este în „în plus” poate fi eliminat cu ușurință și, când ajungi în acel moment al „apropo” victoriei într-o misiune, te poți relaxa privind peisajul paradisic fără a avea pe ecran nici măcar cursul mouseului (sau ex-remistreză că producătorii au fost mai mult decât conștienți de valoarea estetică a RTS-urilor și potoli sără Homeworld, Homeworld, CR3, etc.) Într-o astfel de Homeworld 2 rămâne cel mai fidel pe principiul concept și Relic pe care Sierra ni l-a prezentat cu atât de mult în 1999: grafica adăugată, interfața intuitivă, acțiune dinamică și libertate absolută de mișcare. Se pare că în Homeworld 2 acest lucru s-a realizat. „Problema” în Ale Homeworld, la vederea lui Homeworld 2, nu spun decât „Fără a fi folosit API-ul, numai că merge mai prost pe sisteme mai pu-



Pride of Hagara, puteți fi siguri de asta

joacă. Vei juca Homeworld 2 și se vor uita și la artele-urile de pe următoarele două pagini. Vei observa că atenția la detaliu a fost la mare preț în căsuta cu producătorii și asta se vede pe tot parcursul jocului.

Tașuș, grafica este, de asemenea, nu cea mai importantă. Între jocurile puzzle-ului care se cheamă HW2, pentru că, sincer, nu prea ai timp să te uiti la tepe. Că 15 misiuni de campanie sunt foarte interesante, dar „fără” încomplicat, explicate numai pentru amuzament.

Imposibilitate posibilă

Ce face Al-ul într-un RTS clasic? În primul rând, produce trupe, pe care apoi le aruncă în luptă mai mult sau mai puțin în direcție, în formații mai mult sau mai puțin organizate, ca altele. În Homeworld 2 însă nu poți comanda de asemenea manevre repetitive. Fără să se întâmple ca misiunile să

nice. Într-un fel, eu deșchit. Jocul este destul de estetic la hardware și, în plus, primul HW-ista chiar și acum mai mult decât decent. Totuși, și în film Cuzarului ca al nostru, al copiii nostri și al copiii și copiii și să nu mai amintim unde nu e cazul. Grafica din Homeworld 2 este una dintre cele mai reușite, în mare parte pentru că așa zice eu. Cu alia cuvinte, și mi-arde cineva unde căsese un detaliu „grafic și estetic” în jocurile „avancate” cu mai mult fun just, decât în Homeworld 2. Unde căsese un design al navei și al locurilor mai reușite (precum în Homeworld — Look no further am reținut). În fine, unde se lasă mai... insinuată că să nu fie Mizer sau cel care a înțeles termenul în numărul acesta al revistei filmelor, dintre misiuni cu creație proprie?

„Cred că este un exemplu de transiție între conceptul unui RTS și cel care deservesc pentru Relic în căsute 3D funcționale în joc. Cel care au jucat



Flak Frigate



Miner



Miniwalkthrough – mission 15



Misiunea a 15-a din Homeworld 2 poate fi o adevărată problemă pentru cei care nu cunosc de la bun început câteva elemente simple. Cel mai important este că Sajuuk (nava obținută în misiunea a 14-a), deși se mișcă foarte încet cu motoarele convenționale, are abilitatea "hyperjump" (tasta <h>), care îi permite să se "teleporteze" oriunde pe hartă în câteva secunde. După primele minute în această misiune, timp în care puteți să eliminați cu Sajuuk cel puțin o bază Vaygr, veți avea „plăcuta” surpriză de a constata că amenințările lui Makaan s-au concretizat

în apariția a trei platforme de bombardament planetar, care nu pot fi distruse decât de Sajuuk. Platformele lansează încontinuu rachete (LOADWs – omoară populația planetei prin explozii impresionante). Astfel, tot ce trebuie să faceți este să păziți zonele marcate cu elipse, pentru a nu lăsa rachetele să se apropie de suprafața planetei.



Karan S'jet



Nu zări cu Dunge...
Dreadnaught Keeper

duzile întinse încât să ajungi să ai senzația că Al-ul e biologic, în schimb, experiența de care vorbim mai devreme e un adevărat par-ti-cipiu în producția lui, poate e normal, însă computerul își compensează lipsa de simțuri cu o cantitate de vârstă mare de resurse. În mod normal, bătăliile din misiunile a treizeci și șase paisprezece (amănarea și distrugerea lui Makaan) nu fi imposibil il de câștigat, dacă înamicul ar fi uman. Computerul are la dispoziție din start il de cantitate, este tot ar putea mătura de pe hartă în primele cinci minute, dacă ar fi conduse cu cap. Al-ul nu suferă de aceleași limitări ale numărului de nave care îi sunt impuse jucătorului. De exemplu, numărul maxim de battlecruiser-uri disponibil pentru jucător este 10, după nevoință competitivă cu care el nu la îndemână năvălii Vaygr, iar în luptele finale, format navele mari dăstăruie, battlecruiser și, evident, o cantitate ale de Dreadnaughts pot avea o mare influență. Fregatele, corvetele (gunships) și navele ușoare, deși au viteze net superioare băștelor „balerin”, nu tind să facă foarte repede un fructuos spectacol de infiltrații și prăvăliri („Weeee, luminile!” și Mitzi!). În schimb, Al-ul dispune de armate ridice de mari unități comerciale, care sunt exclusiv dintr-o înșiră de bătălii. De aici naște o idee de bază care dănaștră de la solul de Al-E-uri și Starcraft-uri. În Homeworld 2 (ca și în primul, de altfel), atacul frontal în asumașia coșului îi dă foarte puține șanse să fi mai puțin vrea să-l lăsa, mai ales navele mari. Cu toate acestea, în Homeworld 2 trebuie să duci la mare viteză atacul prin învâluire și disimularea, mai ales că diversitatea de unități dintr-o câmpie este fin media.

... dar si tie de Vaygr Battlecruiser

Pe partea logisticii, jocul s-a păstrat practic neschimbat - cu diversificarea punctelor de producție și posibilitatea de specializare a navelor-mamă, a carrier-elor și a shipyard-ului (nou) pe diferite funcții (producție clasa flotilă, bomber, clasa gunship sau adău, precum tehnologia "amover", prelucrare de la fierre vechi într-o anumită misiune și necesară pe frontul cu interfațe noi, clasa capital ship etc.; corectare modulară; apărare pasivă). Cu interfața de care se bucură Homeworld 2, jocul devine customizabil până la cele mai mici detalii. E vizual - în cel de-al treilea rând - doar cu o filă de valachii imperiale sub formă

Me-as' d'nei ca p'nduc'tori s' fi d'at
c'at' un d'nd' p' f'ci, p' c' f' l' n' ultima
v'ime am f'et m'v'at'i d' c'enta arab' s'
i' n' s'p'ct' i' n' m'zi'c'. L'una ast' am av'ut
t'ot' c'nt'nt'm'nt' c'u a'p'm'e'n'e' s'itu'at'i:
Childien, 1 O'ne l'eri' d' f'ilm' p' r'
d'us' d' SciFi), ChC General's Zero
H'ur s' c'vid'nt, H'm'w'it'h 2. T'ut'e
n'orm'ale' c' n' n' s'ia'n'ia' u' n' s'it' m'zi'
c'al c'are p'ed'leaz' p'ea m'lt' p' f'ide' s'
ast'a a o'ri'n't'at'm' l'ui m' s'ub'm' p'ent'ru
a m'ai av'e' f'ime'e. I'n f'ine, m'zi'a d' n'
HW2 e'st' f'at'e p'leac'u't' s' c'lar ex'cl'ic'
i'n's' d' m'lt'e' m'i l'am r'e'g'at' p' c'at'her
s' i' s'it' Ad'g'ia. HW2 nu c'ed' c' m'ai
p'ate ad'ur' m'lt' i'n p'l'u' f'it' d' p'rimul
H'm'w'it'h d' c'nt'nt'l' i'st'a d' v'erb' n'

Vădă, neavând, mă întreb la întrebarea de la început: este HomeWorld 2 o copie după sau o copie slavă a producătorului ilustrat? Chiar dacă nu mai are cum să fie la fel de inovator, HomeWorld 2 este cu siguranță un „clasic”, pe care îl recomand pentru o plăină satisfăcătoare că a parcurs un joc extrem de bine realizat și că până și „elemente de producție” nu fac decât să-i adăușe șarmul. În final, cu grafică (multă) înfrumusețată (cum, scuzele de-ocuri în scrierea numelui și umbrile realiste sunt într-o discuție de mare efect), cu interfață excelentă și, deci, cu un mic management pe măsură (unitățile mici și medii nu mi se pot produce în buștă, ci în formă de cinci sau trei), cu o poveste care te face să vizi la câțiva metri astăzi pline de lumini, HomeWorld 2 este noul nume pentru RTS-urile.

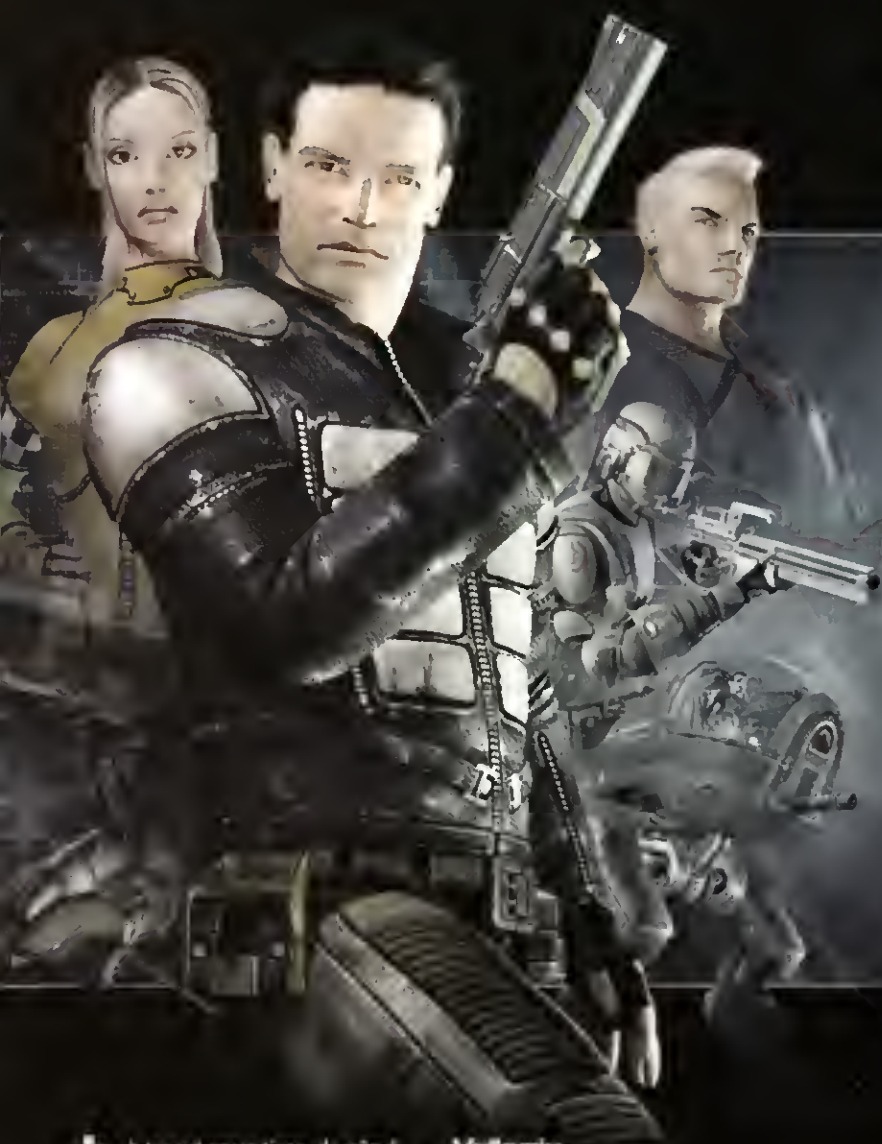
Titlu	Homeworld 2
Gen	RTS
Producător	Relic Entertainment
Distribuitor	Sierra/VAI Games
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.55
Procesor	PIII 333 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	homeworld2.sierra.com

Graphics	9/10
Sound	9/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	10/10
Immersion	10/10

9.3

Chrome

**Strălucirea
cromului în
verdeața
pădurilor**



A trecut ceva timp de când vecinii noștri polonezi ne amonințau cu un block-buster, un hit care ar trebui să arunce toate tipurile în aer. Stați liniștiți, el nu ne trecut încă pe mâinele, iar hit-ul despre care vă vorbesc nu este o interpretare înregistrată a lui Pan Dąbillecki sau Valerii Vojlovici. Aici discutăm despre Chrome, first-person shooter-ul produs de Techland. Mai mult, discutăm despre un FPS care se încearcă să nu arate că genul din care face parte nu este unul mort, unul în care singurele înimări aduse sunt legate doar de grafică și de nimic altceva, că până la Half-Life 2 sau Doom 3 nu mai avem de ce juca FPS-uri sau mai

Valkyria

Jocul se desfășoară undeva în viitor. Nu știu când, nici nu prea contează data deoarece încă nu pu apărut angajele lui. Deci dacă n-ai și nici nu vei primi în vreun examen înțelegând „În ce secol a fost dezvoltat sistemul solar Valkyria?” sau „Cum se numeau părinții lui Bolt Eyzani?”, lăsa, mai încet.

Cine-i Bolt Eyzani? Individul nu este nimeni altul decât personajul principal din Chrome. În zilele noastre Bolt ar fi considerat un frik, dar în viitor este un supererou. Este membru al trupei de elită, cea să facă totul pentru bani și, mai mult decât atât, căștile să ducă la îndepărtarea ficte înșirărilor la care se



O fi Pământul?



Peisaj hibernal

Într-un joc în care ne învârtim
acost și învârtim, la rândul ei, în jurul
unui micșorat foarte pretios, chrome-ul,
cu ajutorul cărui se fac nu știu de
minunții de transformări planetare, fără
vânt, într-o minunție verde cum
nici în Bahamas nu există. Pentru
chrome-ul ăsta sunt data să se încălzească
marile corpuri și să începă să se încălzească.

deoarece nu le găsește prin prea multe
locuri. De fapt, desi lumea din joc
unbă duce chrome cum se înfă
rămâșii la căștină din Spania. În joc
povestea se va dezvolta într-un singur
sistem planetar și, mai ales, în jurul unei
singure planete pe care s-a descoperit
acost minereu.

Bolt nu prea are și treabă cu
chrome-ul, că el îl interesează banii
(nu) singurii și războiul, atunci
când e cazul, pe care l-au săpat în
treac și l-au pus într-o situație dificilă.
Le vrea și de moarte, din care a reușit
să scape numai cu ajutorul partenerii
săe actuale, partenerii săe, o bună
virtuți care nu prea are fapt de flinț
umani, este din care se ocupă de
computere, internet, contracte etc. Prin
intermediiu ei crustul nostru primește noi
misiuni.

Din păcate, jocul este cam linier.
Jucătorul nu are posibilitatea de a-și
alege misiunile, deoarece bolt la
deciziile pentru ceea ce va urma în
filmulețele dintre misiuni. Situația se
schimbă oarecum numai la final. Înainte
de ultima misiune vom putea alege de
partea căreia dintre cele 7 facțiuni vom
fi. Nu vrem să vă spun pe care din ele
să o alegeți. Cu po să vă spun însă că
e numai unul dintre cele trei finaluri vă
vă permite să vă gândiți și la situații de
vi. Altfel, va considera că nu aveți o
măritare prea bună și vă va părăsi.
Eacă însă vreți să încercați toate cele 3

Iarba verde de acasă!

În imaginile alăturate puteți observa
tendința de a se mișca de dimineața
într-o zi de luni. În primul din cele două
să alegeți pentru a poziționa
pestele și apoi observați plante din
conținut înseamnă de ce să începe
clădire spre un flux, creșterea împiedică
unul altul și nu vedeți. Sistemul este

într-o zi de luni la toate plantele de
mădă de acasă, folosind resurse
minime pentru un efect maxim. Fiecare
plantă are o mărime un picșit nu
sunt mai deloc dar poate mărirea de
într-o zi de luni pe lângă sistemul
microbiologic alivă țară de timp
mădă de acasă și mărirea.



finaluri, fiecare dintre ele înseamnă o
misiune în plus. Altfel vă sfătuiesc să
salvați și nu prin quick save. După ce
terminați misiunea 13-a.

Emancipări

Chrome vine cu câteva elemente
inexistente care, chiar dacă nu sunt o
revoluție în jocul, reprezintă totuși un
punct de cotitură în dezvoltarea
FFS-ului de acum înainte. Astfel,
gameplay-ul are numă de elemente
introducerea inventory-ului. Este ceva
de venul a ceea ce am văzut în Deus Ex,
care însă nu e fost un simplu FFS, ci mai
avea și role-playing în el. FFS
într-o zi de luni, sistemul prin care personajul
poate avea asupra lui numă de anumite
numă de arme, obiecte, muniție etc.
este produsul din RPG-uri. El aduce, însă,
și într-un FFS o variantă a gameplay-ului
care nu poate decât să ne facă.

Inventory-ul este împărțit în mai
multe zone. Astfel, jucătorul nu poate
avea asupra lui decât o singură armă de
calibru mare, un pistol, muniția pentru
acestea și diverse item-uri pentru rezolu
carea situațiilor, elixir, device-uri etc.
La începutul fiecărei misiuni vom putea
alege armele cu care să ne umplăm
inventory-ul și cu care să punem întru
succes în capăt o înșiră de
respective. În funcție de alegerea pe
care o vom face, vom adopta și tactica
pentru misiunea respectivă. Jucătorul
poate opta pentru rezolvarea
conflictelor de la distanță, cu ajutorul
armelor cu lunetă, de la apropiere cu
armele automate și chiar și prin stealth,
cu ajutorul camuflajului, al dispozitivelor de
camuflaj și al armelor cu amonit
sincronizate cu, pe parcursul jocului,
vom putea cerea fiecare cadavru și ne
vom putea îmbunătăți proviziile sau
vom putea schimba tactica lătră



Un Walker în exercițiul funcțiunii



Un pistol adevărat

armele cele viciș. Armele din joc sunt convenționale, dar cu alințarea dată de evoluțiile tehnice. Există și câteva arme futuriste de în dreptul, cu putere mare de distrucție, arme pe care însă nu le poți baza prea mult.

Un alt element navigănt pentru gameplay și important din universul cyberpunk, este cel al neregimentelor libere existenți și în Deus Ex. Acestea sunt mici dispozitive introduse chirurgical în corpul creului nostru, prin care mușul devine un Supaman. Prin intermediul lor putem modifica, temporar, aptitudinile creului nostru. Funcțiile lor sunt diferite: rezistență mai mare la daunele inamicilor, viteză mai bună, zoom mai mare, putere înzădită, expulziune a mișcărilor și spirit (în cazul bulet timpului), vedere specială pentru a poziționa inamicii prin ziduri. "Neregimentele" pot fi folosite mai multe în același timp, însă cu riscul pentru organismul creului nostru că, mai târziu, în circulație, timpul în care le putem folosi este mai scurt. Combinațiile diferite în timpul jocului creează numeroase posibilități de rezolvare a unei situații. De exemplu, poți arunca Linc să se arunce în mijlocul unui grup de inamici și să distrugem tot ce ne stă în cale dacă avem în mână un Linc și de rachete, activăm armura, mărim puterea corpului și ne folosim de implantul pentru îmbunătățirea reflexelor. Trecându-le că putem juca și fără a ne folosi de implanturi, dar ultimele misiuni sunt mai dificile și ne vom afla în reală dificultate fără ele.

Vandeaș

Chimie este primul joc pe care am pus mâna în care veștedă face parte integrantă din gameplay. Dacă până acum veștedă era un element de decor, ceva care făcea ca jocul să se simtă mai mult sau mai puțin bine, în Chimie lucrurile s-au schimbat, ceea ce nu se putea realiza fără evoluția grafică performant realizată de cei de la Techland. Aceștia nu reușit să realizeze jungle și păduri creștite din împănă că te afli în jungle și păduri. Dacă îți vine să se și alinați, așa și cășca din tristă, să crești un loc în umbra leacă cu poartă li destul de greu din ritm cel mai și au încă scri care luminează planeta și să te întinzi pentru a asculta în pace

sunetele pădurii. În clipă când te așezi la nivelul ierburii, descoperi o frumusețe cum numai pe pășunile de pe la noi o poți găsi. Plante de toate felurile adie într-o parte și alta, iluzii zbieră printre lezi, se mișcă tot felul de sunete de păduri. Ce miș, un colț de viață de seră li plimbă Eminescu pe scări, cu siguranță devenind prețul național al tuturor popoarelor, nu numai al nostru.

Cu toate frumusețea sa, veștedă aduce jocului un sens de complexitate și oare. Astfel, inamicii sunt foarte bine ascunși în plantele mai mici sau mai mari din joc, dar și jucătorul poate să devină mult mai greu de detectat.

Misiunile sunt excelent construite pentru a profita din plin de frumusețea grafică pe care engine-ul o oferă. Scenariile mari sunt mari. Obiectivele misiunii se găsesc în cel puțin diferite ale hărții. Există o plămăseală foarte bună a momentelor în care ne aflăm în spații deschise, cu cel în care pătrundem în interiorul obiectivelor. Să nu credeți însă că misiunile se desfășoară doar în jungle. Există și spații unde, dar și peșteri pline de zăpadă. Te dorim acest joc este la fel de reușit ca cel din păduri.

Pentru a ne deplasa mai ușor între obiective distanțate, producătorii nu au uitat să ne pună pe hărți și câte un mic vehicul. Acestea sunt excelent create. Din punct de vedere, până au fost plasat puțin potențialul pe care îl are prezenta vehiculelor. Puține sunt momentele în care ne vom găsi la bordul unui vehicul, deși senzația de a te afla la volanul unei mașini de teren futuriste este excelentă. Un nivel de dificultate



Sigur e calificat la Olimpiadă!



Mai sunteți mă? Mai sunteți?

tate mai ridicat ni-l vor împune Walker-ul, efortul uriaș cu o mare putere de distrugere. M-am aplecat și m-am lăsat să ne urcăm la bord și să facem prăgăd în jur.

Dacă ne aillăm la volanul mașinii, atunci suntem mult mai expuși privirii apere a inamicului. Acesta, fiind ascuns în vegetație, dă alarma sau se așează astfel încât să-ți facă viața grea în clipa în care te prești. Al-ul este deosebit de competitiv. Inamicii se folosesc de ceea ce le vrea peisajul pentru a rămâne nedetectați, trag destul de bine, urlă și se feresc în clipa în care au detectat o granație spre ei, te detectează în clipa în care ești camuflat și faci un zgomot prea mare etc. O dovadă de măiestrie a engine-ului fizic este traiectoria pe care o iau corpurile inamicilor în urma impactului cu țintele. Acesta se aruncă în direcția opusă celei din care a venit glonțul și chiar mai multe altele decât la posturile de observare. Dacă hai prins la mână un inamic și l-ai aruncat în jos cu ceva scris în el (trăcheta, chiuu). Coliziunea este calculată și după ce dușmanii nu cad pe plămâni de dintr-o dată treci în timpurile lor, acestea se chiulesc, își schimbă poziția, se deplasează în funcție de puterea loviturii. Din păcate, deși sîngerează în jur, corpurile nu se deformează, în dreptul au armură pe ele, care probabil că joacă un rol în defuziunea, dar nu văd ce armură ar putea să reziste la explozia unei rachete în câmp.

Nu se termină aici

Jocul nu se termină odată ce am încheiat campania din sinele player. Multiplayer-ul își cere drepturile și, spre surprindere, are cu sine până la 32 de jucători pe o server și încercăm puțin în death match clasic sau într-un joc bazat pe echipe. Techland nu au greșit deloc când au pus accentul și aici pe vegetație, deși au oferit și stilul FPS-urilor actuale, în care inamicul poate fi văzut de la kilometri întregi. Hărțile sunt combinate, cu perspective largi și cu zone în care ne aillăm în lanuri de pruniri, sau altele cele în care putem să dăm năis în năis cu dușmanii. Nu vreau să vă explic senzația pe care o ai când atunci zeci de granație în lanul de pruniri și vezi dușmanii cum aterizează la picioarele tale cu o mie-un strigăt în coră.

De asemenea, jocul vine cu un editor complet. Mă JO-uri ne în hărți ne în jocul poate fi încheiat dacă sunteți cu



adevrat interesați și vă îndrăgii să-ți dedicați puțin timp. Editorul este însoțit de un manual în format PDF, care vă face viața mai ușoară.

Deși jocul nu se termină după ce ai văzut creditul, misionul meu în schimb, se încheie aici. Nu pot să vă urez altceva decât o plăcută joacă pentru că merită. Este o experiență peste care nu puteți să treceți în șterțuri „fanzatik”.

■ Sebastian

Titlu	Chromeshadow
Gen	FPS
Producător	Techland
Distribuitor	Gilbaring/Take 2 Interactive
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.50.75
Procesor	PIII 900 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	chromeshadow.com



Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8.1

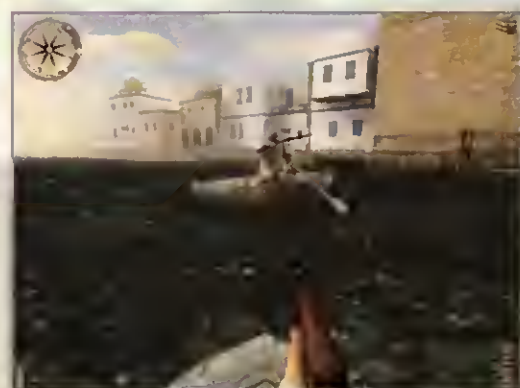
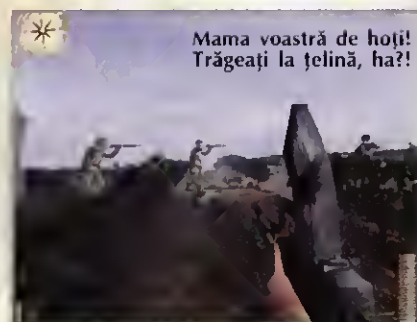
Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough

Naziștii iau iarăși bătaie

A fost o lună sângeroasă pentru mine. De dimineață până seară am fost cu arma în mână și am făcut dreptate, pentru binele omenirii. Nu contează că omoram naziști prin laboratoare secrete sau că fugăream extraterestri pe planete ciudate, important e că la sfârșitul zilei mă simțeam întotdeauna ca tocmai ieșit din tranșee. Și, drept să vă spun, m-am cam săturat. Acum, vine și Breakthrough, cel mai nou expansion pentru MOHAA, și îmi cere să fiu de acord cu istoria și să cășănesc niscaiva italieni. Cred că am greșit cu ceva...

Orb prin deșert

Profesionist cum nu mă știu, strâng din dinți și, ignorând ora târzie, mă pornesc încă o dată Breakthrough și mă apuc apoi de scris review-ul. Treaba stă în modul următor: după eșecul numit Spearhead, cei de la EA s-au luat cu mâinile de cap și au dat un șut subtil următorului expansion pentru MOHAA până



Iubire, nu mai da așa la vâsle că îmi scapă Garand-ul din mână.

în curtea celor de la TKO Software, amărâții care s-au ales cu numele lor pe cutia de Breakthrough.

Așadar, iată-mă în plină furtună, cu un caporal care zbiară la mine dintr-un jeep, pregătit să fiu aruncat împotriva hoardelor de nemți cu o vedere mai bună decât a mea (de vreme ce ei mă nimeresc printr-o groaznică furtună de nisip, iar eu de abia văd pe unde merg), mulțumind în gând necunoscuților de la TKO. Scăpat din infernul roșu, trec furibund printre tancuri, buncăre și inamici, numai pentru a mă trezi, într-un final, în Sicilia. Salvez câțiva britanici ("chaps", "lads", niște nenorociți, oricum), mă dau cu barca, mă infiltriez în structurile superioare ale Reich-ului și, pentru lovitura de final, fac legea în bătălia de la Monte Battaglia. Da, eu!

Adevărul e că dacă există un sentiment predominant în tot jocul ăsta, atunci e cel de împlinire când realizezi că TU faci totul. Tu distrugi artileria inamică, tu aperi ditamai convoiul ajutat de o flintă cu lunetă, și tu și tu și tu. În rest, te vei enerva atunci când aliații sunt la fel de proști ca inamicii sau când trebuie să tot treci prin același nivel numai pentru că amicul Klaus e doborât de o grenadă buclucașă de care nu ai cum să scapi. Da, doamenilor și domnilor, problemele pe care le-ați întâlnit în primul MOHAA nu au dispărut aici. Din fericire, lucrurile bune s-au păstrat și ele,

ba chiar cei de la TKO au mai adăugat câteva (poți să conduci tancuri, să tragi cu antiaeriana etc.).

Mai vin două

Breakthrough este un expansion de care cei ce au jucat cu plăcere MOHAA și mai vor să repete experiența o să se bucure din plin. Restul, fanii obișnuiți ai genului, vor fi probabil puțin impresionați din cauza timpului scurt de joc, a lipsei de diversitate și a nenumăratelor probleme care nu au fost rezolvate de la MOHAA încoace. Lor le recomand să aștepte următoarele jocuri din seria Medal of Honor (Pacific Assault și Rising Sun).

■ Mitza

Titlu	MOHAA - Breakthrough
Gen	FPS/Expansion Pack
Producător	TKO Software
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	mohaa.ea.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	6/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	7/10





We Make Dreams a Reality

WinFast - Plăci video ...



... exagerat de rapide!



Leadtek WinFast A350

- Versiuni: A350 Ultra TDH MyVIVO, / A350 TDH LX / MyVIVO
- Chipset: GeForceFX 5800 / Ultra
- Memorie: 256MB DDR2 / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI, Monitorizare hardware, Bundle software
- Opționale: Video-In/Out



Leadtek WinFast A310

- Versiuni: A310 TD MyVIVO 256, A310 TD 128 / MyVIVO
- Chipset: GeForceFX 5600
- Memorie: 256MB DDR / 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out, DVI, Bundle software
- Opționale: Video-In/Out, Monitorizare hardware



Leadtek WinFast A340

- Versiuni: A340 Ultra TDH MyVIVO, A340 TDH, A340 T
- Chipset: GeForceFX 5200
- Memorie: 128MB DDR
- Dotări standard: TV-Out
- Opționale: Video-In/Out, DVI, Monitorizare hardware, Bundle software



Leadtek WinFast A180

- Versiuni: A180 T
- Chipset: GeForce4 MX440 BX
- Memorie: 64MB DDR
- Dotări standard: TV-Out
- Opționale: Bundle software

De vânzare în magazinele:

best
computers
www.bestcomputers.ro

dc
DE COMPUTERS CALITATOSI
www.itshop.ro

cora
www.cora.ro

ULTRA PRO
Computers
www.ultrapro.ro

TORRENT
computers
www.torrent.ro

InteTi
COMPUTERS
www.intetis.ro

... precum și în orice magazin IT de calitate

SKINMEDIA
Str. Al. Pușkin 18 - București 1 Tel/Fax: 021-231.50.97
021-231.65.18 Mobil: 0724.237.323 / 0788.633.421
E-mail: contact@skin.ro; Web: http://www.skin.ro



a f t e r m a t h

Pare a fi un nou X-COM.



Nu crezi că există jocuri pe lumea asta care să nu fi nuzit de seria X-COM? La Microprose. Cei care au jucat își aduc aminte încă acele ore în care îți invadea simțurile atunci când trebuia să eșuezi de alieni (în caz subrevoluției X-COM: Turner From The Deep). Dacă nu detineai echipa potrivită, intenția de-a lăsa jocul zecilor de misiuni subacvatice, portuarea sa de pe un port, te ajunseser deja să-ți joci de la început. În X-COM: Apocalypse s-a desprins un pic în 1993 acțiunea, desi călătorie pe 5-6 niveluri era de-a dreptul în plină eră. Restul jocurilor din seria X-COM nu s-au mai ridicat din pământ în înălțimea primelor trei, însă cu o firmă preschimbare recunoscută de producători, Atari Interactive, împreună cu distribuitorul cehi Coney, s-au gândit să facă un sequel. Din nefericire, drepturile pentru serie fiind imposibil de achiziționat, s-a lăsat bătălie să se facă un tactical care să se încadreze în același gen. Asta a ieșit pe piață UFO: Aftermath. Trebuie să-ți spun că în vederea faptului că, desi unii cunosc seria X-COM, drept serie UFO (motivul este simplu: titlul corect, la al, primul joc din serie este X-COM: UFO Defense), totuși Coney a avut dreptul să folosească acest nume, pentru că Interplay nu detine dreptul de autor asupra lui.

Mișcări de masă

Cum majoritatea camerilor nu au fost la curent cu detaliile acestor, marelui cârmaci s-a auzit că n-avea fi titlul jocului, au avut loc adevărate mișcări de masă care nu au făcut decât bine celor responsabili cu lansarea și pe piață. Cu umoare, în puțină declarativă de răsărit spus: "Nu, UFO: Aftermath nu este un sequel X-COM". Lumina a frământat în continuare până acum câteva zile, cârmaci au realizat că, deși scândând, UFO: Aftermath nu este X-COM. Însă îl poartă bine la cul cu succes, zic au. Dacă vă plăcuți minte, ceea ce a dat într-o de-văr cult are serial X-COM nu a fost neapărat gameplay-ul, ci atmosfera sonoră creată, senzația de fensiune pe care te-o inducea muzica și, nu în ultimul rând, urletele înfiorătoare ale invadării și uciderii înrobesc în special de Terror From The Deep. Atmosfera era ceea ce te ținea în fir înlocat în lăta morții lui (și care îi mai ține și acum pe unii). Așadar, pentru a fi un joc bun, UFO: Aftermath are nevoie de o atmosferă de sebit, pe toate planurile, sonoră și vizuală (mai ales că trăim în era erei imaginilor 3D performante). Ei bine, asta rămâne de văzut. Pentru a crea însă atmosferă propiie acestui joc, el, va trebui să înceapă cu firidul epic narativ impus de producători.

Altă invazie, ecodolosei probleme

După cum știți, ambreia asta de Terra a fost invadată pe toate părțile, din spațiu, din apă, din alte dimensiuni și, nu în ultimul rând, din interior. Desi era timpul pentru o schimbare, totuși se pare că extraterestrii își au în piea lin vin din spațiu de la mili și milioane de ani lumină, cu navele și inteligența lor superioară. Evident, altceva decât să distrugă civilizația umană, imbecilă și arhică, nu au de făcut. Că în cauze multe, delir esecuri, de data aceasta le-a



Am un sfert de Pământ

venit însă o idee mai fură. Totul a plecat de la ceea ce face mult tot timpul, chiar și atunci când dorme: respiră, cu cele două cicluri inspiratie/expirație. După ce s-au mulțicicuat pentru idee, alienii au lansat în atmosfera terestră niște mici entități (înimă înăfale de fapt, ceea ce mi s-aice să nu am cum să zic că) de spori. Timp de un semn bun și o căie de dimineață, niște sfers și dimintului și-a îmbolșcit în asumania hol, înceț și arde a început să fure lumină negră. Cele două faze ale respirației s-au redus la una, inspirul, și cu umare la ceea ce avea carne pe el și suu mbar prin dees. Diminuirea icidolă au mai rămas mici grupuri de dispenși care, după o dusec huri, au luat decizia să-și lă Pământul înapoi. Și ast au apărut trei faze principale, una specializată pe cercetare, una pe creare de nișă tehnologică și una militară, cu scopul de câmpăna hilete dus alienilor. La un moment dat va apărea și Arca ST, însă vă rezervăm surpriza.

Concept și idee

Cum spunam, cel care se așteaptă că jocul să fie în felul X-COM vor observa faptul că ideea este aceeași, însă conceptul este ușor diferit (nu foarte mult). În primul rând, nu este turn-based, ci un fel de combinate real-time — turn-based, asemănătoare cu sistemul din Earth's Gate. Într-un punct în minus, deoarece e foarte bine implementat. Într-un X-COM era împărțit în patru, adică managementul bazei, cercetare/developament, Geoscapy-ul și misiunile propriu-zise, UFO: Aftermath este alcătuit dintr-un trui compozant: K&D, Geoscapy și misiuni. Cu alte cuvinte, nu începi cu totul peste partea cu construirea bazei, care avea înmecul din. De aceea, vclor că UFO: Aftermath este un joc de sine stătător, bazat pe o idee veche care a prins bine în vremea ei. Prin umare, începând din acest moment, cuvântul X-COM va mai apărea în acest articol doar o singură dată. Cum spunam, ➤



Area 51 - Bănuielei



Cu cât cum se vorbește de marea cantitate de informații (Area 51) care a fost militată, atât secretele americane, construite în deșertul Nevada, fiindte actuale de la anul dezvoltării tehnologiei de securitate. Inițial, scopul principal al bazei a fost acela de a testa principalele dezvoltări și tehnici, însă cu timpul s-a început să se întindă pe tot felul de lucruri ciudate. Cu timpul, un anumit individ susținea în un moment dat că a lucrat în Area 51 și că americanii făceau teste de tehnologie de la zborul și veni să știe ce înclăd în a trimite. Căci sunt și curioși, și știu că nu este desigur publicată în...

UFOs, în general este alcătuit din trei componente clare: Geoscape-ul care modelat este cel mai simplu de a observa nivelul de control, de a gestiona amplasamentul și tipul bazelor și de a trimite comenzi în misiuni, Bazele cu fost impozite în trei tipuri: muniție, de cercetare și de producție. Căle muniție sunt singurele care pun în lărmă trupule, combaterea, antrenamentul și învățarea pentru interceptarea UFO-urilor. Căle de cercetare sunt acestea care se ocupă de problema iluzii la nivel de inteligență, formă, armament și istorie. Căle de producție se ocupă de dezvoltarea noilor tehnologii și de punerea lor în practică. Acestea din urmă se ocupă de armele, armurile, noi etc. Atunci când veți căuta în zona bazei va trebui să vă gândiți la o situație în care veți afla pentru a putea lua o decizie corectă în ceea ce privește tipul bazei. Altfel s-ar putea să vă treziți cu informații extrem de neplăcute asupra bazelor de cercetare sau de producție. În privința cercetării și a producției, neșterchivirea și înșirările care vor putea fi produse, nu liste destul de lungi pentru a satisface orice muniție. Timpul de cercetare și de producție este influențat direct de numărul de baze,

neexistând posibilitatea de a angaja proiectorii sau de a studia două proiecte simultan. Acest lucru poate constitui un mare dezavantaj în condițiile în care, pe parcursul a două zile (cel puțin) un proiect la un număr de cincisprezece zile, se pot întâmpla foarte multe lucruri, însă nu înconcomitent și este foarte important. Tot ceea ce veți căuta va crea un șir de răspunsuri în materie de comportament global al jocului, care vor fi cel mai bine observate în misiuni.

Cineșia vs. Tort

Partea cea mai importantă și care ocupă mult din timpul de joc sunt două indicii misiunile. Într-o de secunde însă, o privire va scăpa că merită amănunțit. Misiunile apar din multiple motive. Astfel, pentru a răspunde într-un fel sau altul dintr-o comandă de a-și și nivelul de control, tensiunea eliberat de lichidare va fi delimitat de niște granițe foarte clare. Pentru că acestea să se extindă, vor trebui efectuate două tipuri de misiuni, unele de curățare a unei anumite zone, altele de eliberare a unei locații privite ca bază. A unei baze umane ocupate de extraterestri sau a unei ciustruite de ai. Evident mai există și termenul de "menținere" a teritoriului ocupat, pentru care există un alt tip de misiuni. Partea cu alocarea și distribuția UFO-urilor este foarte frustrantă implementată cu două cut-scene-uri lunul pe timp de zi și unul pe timp de noapte care devin din păcate intermiță în momente rare, pentru că nu ai nici un fel de control asupra timpului. E un fel de joc de zaruri în care se ține cont doar de inversul tehnologiei de înțelegere a seriei de avioane, de la F-16 până la MiG-29; anumiți piloți și piloți în de vârstă care este dată de înălțimea în care se află baza respectivelor aparate. Evident, câtă deosebită tehnologie necesară, veți putea explora și UFO-urile de către. După ce e evaluată misiunea, cu scopul de a accepta, vă veți afla în poziția de a alege comenzi și de a-și date cu toate cele necesare. Fiecare individ este reprezentat în stil K&G, prin 6 atribute, al căror nivel determină performanțele unei liste întregi de skill-uri. La fiecare level-up, veți putea adăuga un punct la unul dintre atribute. Nu are rost să intru în amănunte, deoarece reprezentarea este intuitivă.



Cert este că nu avem numere, ci calificative, de la Foarte Prost până la Excelent. În privința echipării, la început lista este restrânsă, armele sunt puțin, armurile ce să mai zică... cu alte cuvinte oamenii sunt lășeri, iar echipamentul de trei lei. Cu timpul însă, veți vedea că lucrurile se schimbă în bine, până la nivelul de a nu ști ce să mai alegeți. După ce lumea s-a echipat, veți pleca în misiune, unde tot ceea ce faceți e să înțeasă. În principiu, încercați să capturați cât mai mulți alieni și să distrugeți cât mai puțin.

Atmosferă și decor

Un nefericit, cea mai mare problemă a jocului o reprezintă sunetele. Deși fondul muzical și sonor este plăcut, când un om deschide gura să zică ceva, îi vine să te ascunzi sub masă. Comentariile sunt îngrozitoare, vocile idioate și fără nici un fel de sentimente. Lipsește, înțeleg, înfrigurare, singăritate de grădă și, evident, civilii disperati care pleacă de col în col. De asemenea, timpul este lumină, ceea ce lipsește cu desăvârșire și



Alienware



Alienware reprezintă un set de sisteme construite pe un model deosebit, din care ies în evidență corectă, înțelegere a fost creată de către un grup de designeri și artiști pentru a se adapta cel mai mult de suită și interfață omului profesionist. Căi respice-șăfă cu vârstare, acest sistem nu mers până acolo încât nu creat în tehnologie sportivă pentru oameni, cu număr de model / serie 51. Sistemul sunt construite pe Intel, cât și pe AMD, și au prețuri care variază între 1200 și 1200 de dolari. Site-ul producătorului este www.alienware.com.



➤ nu înțeleg de ce au mai introdus flăcările, în afară de patch-urile care vor apăsa vor face din noaptea, noaptea și vor introduce ceva în pădure. Într-un nivel de arhitectură, jocul are o abilitate superbă. Conține tot facsimilul de la obiecte deformabile în scop de eludare, cam totuși este distructibil. În sfârșit sunt foarte bine realizate, cu incredibilă demnitate imaginativă (vezi modelul cu masină drept câmp de câmp), iar nivelul zoom-ului este acceptabil. Hărțile nu sunt prea generice, ci sunt unice și foarte bine realizate și diversificate (treci, jumple, taie și schiezi, stopă, rășină, zădărnici, muni etc.). Evident există și excepții, cum ar fi hărțile care conțin bazele aliate. De asemenea, nu prea îți place designul UFO-urilor și faptul că bazele aliate intră în interior de pământ și au o pară de cascadă. Când vine vorba de AI, nu se pot spune prea multe lucruri, doar că alienii sunt foarte violenți, rezistenți și precizi. Totuși, am observat că atunci când vrei să fugi, mai și fugi, însă până la urmă se înșală. Controlul comenzilor se face foarte simplu, interfața este ideală, iar cerințele de sistem decente. În concluzie, avem destul de bine cu un joc excelent care, dacă nu continuă, măcar suprascrie seria X-COM. Cu titlu informativ, UFO: Alienpath apare în România cu manusă în limba română.

■ Lucian

Titlu	UFO: Alienpath
Gen	RTT
Producător	Alibi Interactive
Distribuitor	Gemsa Publishing
Ofertant	East Distribution
	Tel. 021-345.55.5
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.ufu-alienpath.com



Grafică	9/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	7/10
Impresie	9/10

8.2



Cascavalul numit Bază



Un prim plan cu eroii

Battlefield 1942:

WWII, așa cum *nu* a fost...

Sfârșitul celui de-al Doilea Război Mondial a avut ca urmare abandonarea unor proiecte destul de îndrăznețe ale nemților în ceea ce privește armele ce urmau a fi aruncate în luptă. Din fericire pentru noi (și din păcate pentru ei) multe dintre aceste arme extrem de inovatoare și distructive au fost introduse prea târziu sau deloc pe câmpul de luptă. Dar ce contează? Von Braun a ajuns în cele din urmă la americani, aceștia pe Lună, iar rușii ne-au mâncat zilele vreo 40 de ani.

Acum, EA și DICE s-au hotărât să arate lumii ce am pierdut și au pus de un expansion pentru Battlefield 1942, plin de arme care nu au existat niciodată și unele pe care puțini au avut ocazia să le încerce. Expansion-ul poartă numele de Secret Weapons of WWII și este cel de-al doilea expansion pentru Battlefield 1942, după Road to Rome.

Hărți și avioane

Dacă vi s-a părut că primul expansion de la DICE aduce prea puține noutăți jocului, atunci veți fi bucuroși să aflați că de data aceasta cantitatea imensă de schimbări vă va impresiona fără doar și poate. Secret Weapons of WWII vine cu 8 noi hărți (Mimoyecques, The Eagle's Nest, Essen, Gothic Line, Peenemunde, Telemark Research Base, Kbelly Airfield și Hellendoom), acestea fiind, cel puțin așa mi s-a părut, mult mai mari și mai complexe decât cele din jocul original sau din primul expansion.

Motivul pentru care noile hărți sunt mult mai mari ține în primul rând de avioanele care au fost introduse în acest expansion. Pe lângă imensul și greoiul



C-47, veți avea la dispoziție câteva avioane cu reacție, a căror viteză a determinat probabil mărirea hărților. Trebuie să recunosc faptul că cei de la DICE au balansat foarte bine caracteristicile noilor avioane, acestea fiind într-adevăr mult mai rapide decât avioanele "normale", dar îndeajuns de manevrabile pentru a putea fi folosite cu succes pe aproape orice hartă din expansion. Vehiculele de teren includ câteva noutăți: tancul Sherman, dotat cu un lansator de rachete, T-34 Calliope sau T95/T28 Super Heavy Tank, adevărate arme de distrugere în masă care bine au făcut de au ajuns să fie folosite numai în bătălii virtuale. Pe lângă acestea mai avem la dispoziție și o serie de arme ca Bren light machine gun, Auto S shotgun și Mauser K98, precum și cuțite care pot fi aruncate și care au marele avantaj de a ucide dintr-o singură lovitură. Și, evident... incredibilul, imposibilul și surprinzătorul jet-pack de care am râs când l-am văzut în filmul de prezentare și după care am plâns când nu îl găseam în joc.

Faptul că într-un FPS care se desfășoară în timpul celui de-al Doilea Război Mondial ai posibilitatea de a zbura cu avioane cu reacție și de a te distra cu un jet-pack pare cel puțin ciudat. Îngrijorător chiar. Însă Secret Weapons of WWII reușește tocmai prin asta să aducă un suflu de originalitate

în Battlefield 1942. Armele noi sunt bine balansate și sunt teribil de plăcute, iar jet-pack-ul, extrem de folositor, nu îl găsești decât cu mare, mare greutate în timpul jocului.

Așa, și?

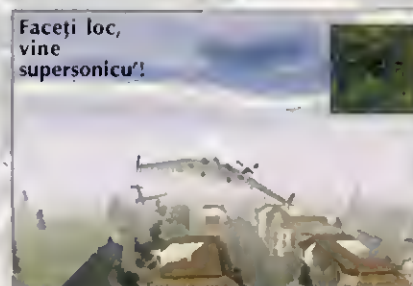
În cele din urmă, Secret Weapons of WWII este un expansion plin de noutăți. Arme noi, vehicule ciudate, un nou mod de multiplayer (Objective), hărți noi și un gameplay ceva mai alert, toate acestea fac din cel mai nou expansion pentru Battlefield 1942 unul pe care ar fi păcat să îl ratați. Ar trebui să aibă grijă însă cei de la DICE/EA, pentru că vin tare din spate MOD-uri ca Desert Combat care, ca să vezi!, mai sunt și gratis.

■ Mitza

Titlu	Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII
Gen	FPS/Expansion Pack
Producător	DICE
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	Piii 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	battlefield1942.ea.com

Grafică	Sunet	Gameplay	Multiplayer	Storyline	Impresie
8/10	8/10	8/10	8/10	N/A	8/10

8



World Racing

Cu Merțanele la păpat kilometri

Articolul acesta îmi dă foarte multă bătaie de cap. Problema începe încă din titlul său, mai exact din numele jocului. În momentul în care l-am primit, am aflat că sunt posesorul fericit a două CD-uri cu Mercedes Benz World Racing. După ce l-am instalat am observat că de fapt i se spune doar World Racing. Bănuiesc că acesta este titlul corect, dar dacă veți vedea pe undeva jocul Mercedes Benz World Racing să știți că este vorba despre aceeași minunăție.

Ce este de fapt World Racing? La prima vedere, este un simplu joc de curse auto, în care concurezi împotriva și la volanul Mercedes. Dacă îi acordați o șansă, veți descoperi însă un joc ce va acapara zile în șir, cursă după cursă, mașină după mașină, până veți realiza că a trecut ceva timp de când nu ați mai pornit un alt joc pe calculatorul vostru.

User friendly

Aceasta este prima expresie care-mi vine în minte în clipa în care mă gândesc la World Racing. Când spun user friendly nu mă gândesc la interfața jocului, ușurința conducerii, stupiditatea concurenților etc. Nu, nici vorbă de așa ceva. Jocul este unul dintre puținele produse care pot mulțimi consumatori de toate felurile.

În meniul de opțiuni al jocului putem alege între arcade și simulation. Orice îndrăgostit de cursele de mașini cunoaște diferențele dintre cele două

moduri. În clipa în care alegem simulation, viața noastră de șofer profesionist va căpăta o dimensiune nouă, pentru că va trebui să facem față unor provocări pe care, cu siguranță, le-am întâlni și în viața de zi cu zi dacă ne-am afla la volanul unui Merțan. Mașina nu se va mai comporta ca o simplă cutie de chibrituri ce alunecă pe șosea, fără să fi auzit de inerție, tracțiune pe față sau pe spate, diferențele dintre tipurile de carosabil, diferențele dintre motoare, greutatea caroseriei etc. Din punctul de

vedere al simulării, jocul ajunge fără probleme în topul curselor de mașini pe care le-am jucat până acum. De fapt, dacă ar fi să fac o comparație, senzația unui comportament ireproșabil al mașinii la fel ca în jocul de față am mai trăit-o numai în NFS Porche. Marius Ghinea vorbea și despre Screamer 4x4, care ar fi oferit un realism asemănător.

Prin urmare, de vreți să simțiți puterea unui motor Mercedes, calitatea și deficiențele unui anumit model, ale unei anumite caroserii sau ale tipului de



Just cruisin' baby!



Cu Merțanul prin parcare!

tracțiune pe care-l deține mașina respectivă, atunci va trebui să încercați World Racing. Din acest punct de vedere, aș compara jocul cu un drive test pe care aveți ocazia să-l faceți la o reprezentanță Mercedes care vă oferă toate modelele Mercedes, de la începuturi și până acum.

Tot în options putem opta pentru nivelul de deșteptăciune sau de pricepere în manevrarea volanului pentru concurenții cu care ne vom confrunta. Aceștia vor fi în număr de șase și, dacă nu vrei să vă minunați de cât de imbecil poate fi AI-ul și de cât de prost a fost polițaiul care le-a dat permisul, atunci ar trebui să ridicați nivelul până aproape de 100 %. Este drept că, astfel, cursele vor deveni mult mai grele și victoria mai dificil de obținut, dar cel puțin veți avea satisfacția de a-i învinge pe niște adevărați profesioniști. Să nu credeți că aceștia devin imbatabili sau că nu mai greșesc niciodată, forțat sau nu, în momentul în care au nivelul maxim de deșteptăciune. Greșeli mai face și Schumacher, d-apoi AI-ul!

Și tot prietenos

Probabil cea mai impresionantă caracteristică a jocului constă în design-ul traseelor, în realizarea grafică a acestora și, mai ales, în numărul lor. Am jucat World Racing zile întregi și nu am rulat (cu o singură excepție) pe același traseu de două ori. Locațiile în care se găsesc traseele nu sunt foarte multe. Din câte am numărat eu ar fi șapte. Dar traseele sunt peste 100. Fiecare cursă are caracteristicile ei și, deși mediul 3D din jur se schimbă foarte puțin, găsindu-se în aceeași locație (orașul, Alpii, Nevada etc.), totuși cursele diferă prin viraje noi, prin provocări noi



date de unghiuri cu abordare diferită ș.a. Traseele sunt deosebit de lungi pentru un joc cu curse de mașini. Puține sunt cele care au trei sau patru tururi, cele mai multe purtându-ne, în aceeași cursă, prin medii total diferite. Există urcări, coborări, poduri, viraje în ac de păr, sărituri etc. Nimic nu a fost lăsat deoparte.

Mașinile, după cum ați realizat, sunt numai Mercedes-uri. Ar fi un minus al jocului, dacă nu ar fi modele pe care nici nu vi le închipuiți. Este drept că la început, în modul Career, veți avea parte de modele mai bătrănoare și mai puturoase, de zici că-și dau duhul până urcă un deal. Pe măsură ce veți avansa, însă, veți găsi supermașini, mașini sport, limuzine sau de teren, cu care puteți aborda oricare tip de cursă.

Jucabilitatea este unul dintre atributele forte ale lui World Racing. Pur și simplu nu avem timp să ne plictisim de condus, condus și iarăși condus, deoarece producătorii au făcut o combinație excelentă din cursele

propriu-zise de mașini și misiunile combinate cu acestea. Astfel, jucătorul va obține un anumit număr de puncte în funcție de locul ocupat, de experiența dobândită, de skill-ul crescut ca urmare a unor manevre spectaculoase (viraje luate în derapaj). El va primi tot felul de provocări cărora va trebui să le facă față, de genul obținerii cel puțin a unui loc trei cu o mașină mai slabă, al câștigării unei curse cu o mașină mai veche și cu un avans față de competitori, al completării a 4 tururi de circuit într-un anumit timp etc. Astfel, cursele propriu-zise din campionat alternează cu provocările ce ne vor aduce puncte bune în carieră. De asemenea, mașinile diferite de la cursă la cursă constituie o altă provocare datorită comportării diferite a acestora.

Grafica este superbă, însă nu în totalitate. Mediul este 3D și ne putem plimba cam pe unde ne dorește inimișoara. La mașini s-a lucrat mult de tot, fiind create după modelele trimise de



Unul mai prost ca mine!



A se observa: oja roșie, volan roșu



Mercedes, având mii și mii de poligoane fiecare. Peisajul este superb, populat cu de toate. Din păcate mai există și lucruri cărora nu li s-a acordat prea multă atenție, cum ar fi copacii, făcuți 2D și prin care poți să treci ca prin brânză. De asemenea, parcă s-a încercat popularea excesivă a mediului cu tot felul de obiecte zburătoare, avioane de croazieră și puternicele aparate pe care le au în dotare americanii, balonașe, chiar obiecte zburătoare neidentificate și reprezentări ale culturii aztece care nu prea își au locul la scara la care se găesc. În anumite momente, abundența de astfel de elemente te face să te simți ca într-un arcade construit pentru țânci, pe console.

Mai puțin prietenos

Dacă au fost multe lucruri de laudat la World Racing, să nu credeți că nu există și minusuri. Primul ar fi damage-ul aproape inexistent. În condiții de simulare

100% trebuie să te izbești de 10 ori cu mașina, la o viteză de peste 200 la oră, pentru ca direcția să o ia razna, motorul să nu mai tragă, iar cutia de viteze să rămână blocată în prima treaptă. Damage-ul grafic există, însă și acesta într-o măsură insuficientă, mașina fiind doar un pic zgâriată în situații în care ar fi trebuit să se facă acordeon.

De asemenea, copacii și oamenii sunt ca și inexistenți. Mașina se oprește într-un stâlp, dar trece prin copaci și prin oameni fără să pățească nimic, nici ea, nici ei. Parcă ar fi un decor populat de stafii sau de holograme. Pe traseele cu zăpadă sau atunci când plouă, în spatele mașinii se formează niște bule albe care parcă ar fi oameni de zăpadă sau orice altceva, dar în nici un caz ceea ce se dorește.

Meniurile sunt o altă bătaie de cap. Îți ia ceva timp până te obișnuiești cu manevrarea acestora, cu zonele în care trebuie să cauți informații despre cursă, despre mașini, despre misiunea pe care o

ai de îndeplinit. După aceea nu mai sunt însă așa o mare pacoste. Și dacă se puteau schimba tastele jocului ar fi fost mult mai bine.

Multiplayer-ul (se putea să nu ajung și la el?) este numai în split-screen, deci fără distracția pe care un astfel de joc ar putea să o ofere unui grup de prieteni. Ce să-i faci dacă jocul a apărut mai întâi pe Xbox? Asta e! Nu spun mai mult la acest capitol pentru că deja am primit „amenințări” de la fanii consolelor. ☺

Concluzionând, World Racing este un joc pe care trebuie să-l încercați de vă plac cursele, un joc care mi-a creat o impresie deosebit de puternică. La partea de single player, l-aș putea compara cu NFS Porsche, ale cărui atmosferă și jucabilitate le atinge, dacă nu chiar le depășește. Din păcate, multiplayer-ul îl trage în jos și la notă. Să sperăm însă într-o continuare care să-i suplinească lipsurile, o continuare pe care producătorii par să o anunțe.

■ Sebah



Titlu	World Racing
Gen	Simulator auto
Producător	Synetic
Distribuitor	TDK Mediactive
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.tdkm.com/games/mercedes-benz

Grafică	9/10				
Sunet	9/10				
Gameplay	9/10				
Multiplayer	5/10				
Storyline	8/10				
Impresie	10/10				

8.3

Command and Conquer Generals Zero Hour

Superputerile au rămas fără timp

„Zero hour”, momentul în care începe un război. Că de la Electronic Arts Los Angeles nu lăsați o nouă provocare, căciă USA, GLA și China trebuie să-i facă față. Evident, there can be only one, mai ales că C&C Generals Zero Hour aduce câteva schimbări majore față de predecesorul său. Războiul a fost accelerat, dar fiind că tereniști au primit acum o unitate pe motocicletă, iar americanii au la dispoziție un portavion cu care pot ataca orice punct al hărții. Chinezii au rămas miși faceți, însă puterea de foc pe care o au de acum a crescut.

C&C Generals Zero Hour aduce, pe lângă o nouă campanie, și un nou mod de joc (Challenge), în care jucătorul începe un Mental Combat cu generali „distinși” și celor trei forțuri. Fiecare general este dotat cu o anumită tactică (supranatură, aeriană, capcane explozive etc.), pe care nu se va stăruie să o folosească pentru a te lăsa de pe hărți. Ideea este că, odată învingeți cei nouă generali inimiți, specialitățile lor vor putea fi folosite în multiplayer.

Campaign single player îți oferă o înțelegere limitată asupra potențialului unităților. Americanii au acum tancuri cu microunde. Terenștii înșiși cucerește tehniciile „stealth” și pot să deschidă, cu o „putere specială”, similitudă celei din Age of Mythology, ieșire de tunel (unde pe hărți). Chinezii primesc, printre altele, o unitate radar mobilă care duce cu sine

doi infanteriști cu lansetiere de rachete. Per total însă, Zero Hour rămâne același RTS care s-a ajuns în timpul vânzării. Ceea ce place foarte mult în jocul ăsta, pe lângă un gameplay echilibrat, este grafica. Nivelurile enorme pe care le ai de parcurs (cum ar fi cel în care GLA trece de transportor 20 de încălțături cu toșine de la fabrică la aeroportul din zonă) sunt superb deplasați și ușor de memorat și nu te grăbesc să termini misiunile doar pentru a admira peisajul.

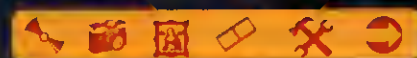
Oh, 1 m

În Zero Hour, americanii îl pot produce pe „C-101 Lord Furies”, un fel de kamikaze chel. Problema este că tipul ăsta e atât de dur și de invizibil, încât nu prea mai ai nevoie de nici o strategie pentru a curăța unele hărți în campanie cu USA. Totuși, fiind că misiunile „normal” nu sunt prea dese, că altfel jocul s-ar fi înscris mai din RTS într-un RTT sau Command & Conquer. Altfel, sunt puține de raportat... ar fi cerințele de sistem cam

piperate pe hărțile foarte mari. C&C Generals Zero Hour este poate mai faim de numele pe care îl poartă chiar decât predecesorul său, lansat în februarie 2003.

■ Mike

Titlu	Command & Conquer Generals Zero Hour
Gen	RTS/Expansion Pack
Producător	EA Los Angeles
Distribuitor	EA Games
Ofertant	Best Distribution
	Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	generals.ea.com



Grafică	4/10
Sunet	3/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	9/10
Storyline	7/10
Impresie	4/10

7.8

Apărare teroristă lângă
baza vestre din tunel



Un Overlord ataca
microunde



Complet nerealist, dar
impressionist



Halo: Combat Evolved

Evoluție sau nu?



Prin 1999, când subsemnatul încă mai scrijelea cuvinte demne de orice, numai de laudă nu, pe băncile liceului, iar voi Dumnezeu știe ce făceați, meseriașii de la Bungie se pregăteau să uimească încă o dată. Fiind vorba de unul dintre cele mai prolifiche studiouri ale momentului, era de așteptat ca următorul lor joc să stârnească curiozitatea întregii lumi gameristice, dar Bungie nu a vrut să se mulțumească numai cu atât. Prezentat unui mic grup de jurnaliști din presa de specialitate pentru prima dată în 1999, Halo (pentru că despre el este vorba) avea să ajungă în foarte scurt timp la statutul de cult, devenind unul dintre cele mai așteptate jocuri pentru PC. Și, ca orice joc mult așteptat, Halo a fost amânat și reamânat până când, în 2000, cei de la Microsoft și-au umflat un pic mușchii, au scos teancul de bani și au cumpărat întregul studio de producție, cu Halo cu tot. Dacă la început fanii au fost îngrijorați de faptul că jocul lor mult așteptat tocmai a fost cumpărat de o companie care le chinuia PC-urile de ani de zile, nimic nu i-a pregătit pentru ceea ce avea să urmeze. Să vă aduc aminte? Ei bine, curând după aceea, Microsoft își lansează propria sa consolă de jocuri (Xbox), iar Halo devine "exclusive" pentru "ei" și "elusive" pentru noi. Un Halo nou, mult schimbat și îmbunătățit din toate punctele de vedere apare într-un final (prin 2002) pe Xbox și devine unul dintre motivele principale pentru care amatorii de canapele își cumpără consola celor de la Microsoft. Aproape un an mai târziu, Gearbox reușește să termine portarea jocului (înapoi) pe PC, iar într-o bună zi (vorba vine) eu îmi petrec cele trei ceasuri rele scriind review-ul de Halo, For The PC! (cum zic cei de la Microsoft, cu semnul exclamării cu tot).

Ce se întâmplă?

Halo te bagă direct în pâine, fără prea multe introduceri, și te lasă oarecum în ceață în ceea ce privește motivul pentru care măcelărești jumătate de planetă-inel. Dar eu îl știu, și am să vă spun și vouă.

În secolul 26, extratereștii descoperă că pot. Așa că, reușiți într-un ordin religios numit Covenant, se pregătesc să scape universul de rasa umană. Nenumărate planete sunt distruse, iar șansele de supraviețuire în rândul oamenilor se reduc considerabil, ca să zicem așa. O rază de speranță vine de sub ușa unor laboratoare ultra-sofisticate ce reușesc să producă un nou tip de soldat în cadrul unui proiect secret numit Spartan. Nu intrăm în detalii în legătură cu aceștia, ce e important de reținut e că indivizii rupeau TOT, inclusiv extratereștii. Cea mai importantă misiune pentru acești super-soldați vine în momentul în care ultima fortăreață dintre invadatori și Pământ, planeta Reach, este asediată de către extratereștii. Ca o dovadă clară a faptului că totul poate merge și mai rău, planeta cu pricina este transformată în bucățele, ce plutesc liniștite prin spațiu alături de miliarde de cadavre aferente. Singurul supraviețuitor al masacrului este unul dintre acei super-soldați, Master Chief John 117, pe numele său de scenă. Ca orice brav soldat, acesta fuge pe singura navă



Bine ai venit pe Halo. Facem o tură?

rămasă în zonă (Pillar of Autumn, un nume poetic în spatele căruia se ascunde un cruiser din clasa Halcyon) și se aruncă cu capul înainte în infinitatea spațiului cosmic (Eminescu, "Spațiu cosmic, mare ești!", pagina S3, strofa a doua de la stânga), urmat îndeaproape de întreaga armată inamică.

Nefericiții ajung în apropierea unei "construcții" ciudate, o "planetă" în formă de inel, ce seamănă mult prea bine cu Pământul pentru a fi adevărată. Odată ce navele inamice se năpustesc asupra supraviețuitorilor, căpitanul navei nu are altă alternativă decât să încerce să aterizeze pe "planeta" nou descoperită (numită, evident, Halo) și de acolo, Dumnezeu cu mila!

Acum și pe PC!

Am avut ocazia să joc Halo pe Xbox acum câteva luni, în mijlocul redacției și al unor colegi care și-au pierdut foarte repede interesul pentru "minunăția aia după care mor toți". Adevărul e că nu am fost prea impresionat. Desigur, asta se poate datora faptului că jocul nu fusese încă lansat oficial pentru Xbox în România, iar până să îl obținem noi au trecut luni bune... Sau datorită clasicei probleme cu care se confruntă orice jucător obișnuit cu PC-ul în momentul în care îl pui în fața unui controler de consolă și a unui FPS. Criminală combinație. Produce doar nervi. Acuma, revenind la subiect, Halo pentru Xbox a fost catalogat ca o semi-dezamăgire de către toți cei care au trecut pe lângă mine în timp ce mă holbam la televizor, iar eu am fost nevoit în cele din urmă să le dau dreptate și să las jocul la o parte, așteptând cu sufletul la gură revenirea Halo-ului pe platforma originală, PC-ul.

Minunea s-a întâmplat în cele din urmă, iar pentru cei care au jucat Halo pe Xbox și sunt curioși, iată cam care ar fi îmbunătățirile și diferențele prezente în varianta de PC. În primul rând, pentru că

monitoarele sunt mai șmechere decât televizoarele, Halo poate fi jucat în rezoluții pe care TV-ul nu le-a visat niciodată. Asta, desigur, aduce cu sine câteva probleme destul de grave legate de performanțe, ceea ce mi se pare un pic straniu având în vedere că jocul a fost portat de niște profesioniști (Gearbox), iar sistemele pe care a fost testat ar fi trebuit să-l mănânce cu fulgi cu tot.

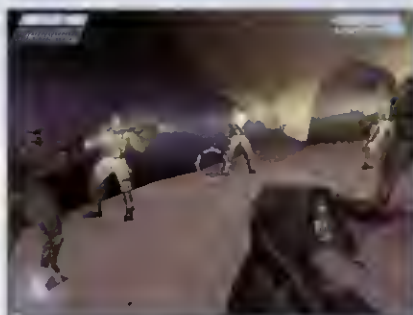
Texturile beneficiază și ele de avantajul unor rezoluții mai mari dar, curios lucru, în timp ce majoritatea au crescut

în calitate, modelele (și texturile aferente) personajelor par a fi făcut drumul exact invers. Mă rog, nu este o diferență atât de mare încât să te scoată din casă zbierând, dar deranjează mai ales în timpul cinematics-urilor.

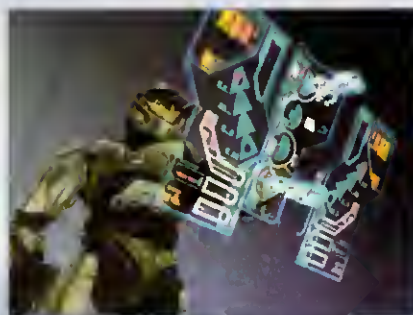
Versiunea de PC mai vine de asemenea și cu un mod multiplayer mult schimbat, cu tipuri de joc noi, arme noi, vehicule noi și hărți nou-nouțe pe care să te spargi în figuri și grenade cu amicii de rețea sau diverși necunoscuți care te-au agățat pe Internet.



Ar merge un hotel, două, aici...



Du-te tu... Da' du-te tu!



Bine, de unde downloadez și eu Half-Life 2?



❖ Evoluția luptei

După câteva ore petrecute în Halo, fugind de inamici, fugărind inamici, aruncând grenade și căutând disperat muniție pentru arme, am realizat că dacă m-ai fi întrebat atunci ce părere am despre Halo și tot măcelul ce se petrece pe ecran, ți-aș fi răspuns cu un foarte simpat, dar deloc edificator "Huh?". Analizând întreaga situație, aruncând o privire în adâncul firii mele de FPS-ist retras din activitate și întrebându-mă ce traumă am suferit în copilărie de am ajuns așa, am realizat că Halo, ca FPS, ca simulator de luptă, este bine făcut. Într-atât de bine făcut încât singurul sentiment pe care ți-l transmite (după domolirea adrenalinei) este cel de normalitate, excluzând astfel orice ieșiri explozive gen chiote sau înjurături, care apar de obicei în momentul în care găsești ceva nou, șocant, neașteptat sau nemaivăzut. Și nenorocirea asta de normalitate reușește să te fraierească într-atât încât ajungi să te întrebi, îngrijorat, ce e în neregulă cu jocul ăsta.

Am văzut multe FPS-uri la viața mea, am rămas tâmp în fața unui MOHAA sau NOLF (ca să dau niște exemple mai re-

cente) și am lăudat în gura mare AI-uri, arme, inamici și gameplay-uri, dar Halo a reușit să îmi câștige admirația cum puține FPS-uri se pot lăuda.

Nu poți să nu rămâi plăcut surprins în momentul în care un inamic ce tocmai a scăpat de un glonte letal se fofilează cu o viclenie nesimțită până în spatele tău și încearcă să-ți ia glanda cum numai mafiozii de pe la periferie pot. Asta ca să nu mai vorbesc despre diversele tactici ce pot fi adoptate împotriva nenumăraților inamici, despre slăbiciunile acestora sau despre avantajele armelor pe care le ai la dispoziție.

Practic, fiecare inamic poate fi ucis într-un mod cât mai țărănesc cu putință: se ia arma cea mai "grea" de pe zonă și se dă cu ea până când nu mai respiră nimeni în afară de tine. Sau, pentru că muniția este puțină și viața scurtă, se pot încerca diverse tactici. Poți să tragi într-un Jackal până îți vine rău, dar dacă îi ținești cu atenție mâna cu care ține scutul (practic singura sa zonă vulnerabilă), vei avea apoi ocazia să îl termini cu un minimum de gloanțe. Asta ca să nu mai vorbesc despre minunatele grenade, despre disperarea inamicilor în momentul în care

asa ceva poposește pe lângă ei, despre armele cu muniție homing sau despre plasma grenade-urile care se lipesc de tine și de care nu scapi decât mort.

Mai departe în joc, după ce treci prin coridoare înguste, unde întâlnești inamici pe care îi poți număra pe degete, vei da și de câmpuri de luptă în adevăratul sens al cuvântului. Vei avea astfel posibilitatea de a vedea AI-ul la treabă și deși rezultatul final (tu puțin și viu, ei mulți și morți) poate nu este cea mai bună dovadă a calității sale, diversele metode prin care acesta va încerca să te ucidă și diversele tactici pe care le va aplica nu pot decât să îți dea impresia unui lucru bine făcut, organic și perfect normal.

Aceste lucruri ne place

Dacă intriga storyline-ului din Halo a fost un pic ignorată de producători, evoluția poveștii pe măsură ce avansezi în joc a fost mai norocoasă. Deși Halo începe ca orice alt roman/film/joc SF de duzină, povestea reușește să treacă cât de curând printr-o transformare, devenind în scurt timp mult mai apropiată, să zicem, de cea a unui film ca Aliens. Mai mult decât atât, deși momentele pline de patriotism american și eroism inutil nu lipsesc nici în Halo, povestea reușește să captiveze și chiar să încante jucătorul mult prea obișnuit cu FPS-urile fără sare și piper. Și asta datorită nu momentelor pline de suspans și răsturnărilor de situație (care nu lipsesc, dar sunt destul de puține), ci mai mult



A, oups, deci așa funcționează ăsta...



Bă, ăștia mi-au furat cortu'!



Weeee, luminițe!!!

personajelor întâlnite în joc.

Iar faptul că personajele construite cu ajutorul poveștii sunt pline de farmec este binevenit, dar nu surprinzător, însă în momentul în care te oprești din măcel numai pentru a vedea și asculta agitația inamicilor trebuie să recunoști că cineva chiar se pricepe la construirea unor personaje veridice și interesante. Iar asta nu s-ar fi putut face dacă partea de sunet din Halo nu ar fi fost și ea la înălțime.

Vorbind strict din punctul de vedere al unui profan în ale sunetelor, care însă a auzit destule jocuri la viața lui, partea audio din Halo este mai mult decât satisfăcătoare. Vocile personajelor adaugă mai multă personalitate acestora (ceea ce este cu adevărat impresionant), iar muzica a reușit să mă facă să întreb, la un moment dat, dacă nu cumva am băgat CD-ul cu Apocalyptica din greșală în calculator (ceea ce, iarăși, spune multe).

Lupta pentru evoluție

Cum se întâmplă, din păcate, în majoritatea jocurilor care sunt prea bune să fie

adevărate, vine un moment în care producătorul își dă singur cu firma în cap. Iar în cazul lui Halo firma este mare, impactul puternic, iar cucuiul pe măsură. Koniec, prinzând gustul jocului după un meci în multiplayer, întreabă, după câteva ore petrecute în Halo, "Mă, dar eu pe aici am mai fost! Ce... ?!". Știam ce îl așteaptă, exact la ce nivel e și, mai ales, știam că în momentul următor o să se la-



se de joc, cu tot AI-ul, inamicii și armele lui cu tot.

Dacă nu erai familiarizați cu sentimentul de deja-vu, fiți gata să băteți recorduri în cadrul cursului intensiv pregătit pentru dumneavoastră de cei de la Bungie și servit în porție dublă în Halo. Pot să înțeleg un producător care mai repetă elemente în câteva niveluri ale unui joc. Pot să înțeleg un designer care, din lipsă de inspirație, introduce același nivel de două ori într-un joc. Dar nu pot să înțeleg cum un producător poate să te plimbe prin același nivel aproape jumătate din timpul petrecut într-un joc.

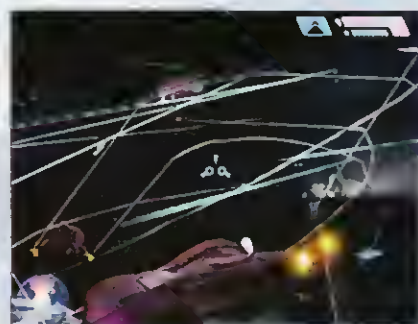
Să afirmi că nivelurile din Halo sunt repetitive ar fi o critică mult prea ușoară. Pentru că în momentul în care vezi a zecea oară aceleași coridoare, același nenorocit de reactor și aceleași pasarele suspendate, îți vine să lași criticile la o parte, să zbieri "Jihadu'! Jihadu'!" și să treci la fapte. Este vorba, practic, de genul de prostii care pot să distrugă cu ușurință un joc. Iar faptul că am jucat Halo până la sfârșit, la fel ca o mulțime de alți oameni, nu poate fi decât dovada cea mai elocventă că părțile bune ale jocului reușesc cumva, cu greutate, strângând din dinți și implorând gamerul grăbit, să compenseze (de-abia!) părțile sale proaste.

(R)Evoluție furată

Sunt sigur că, dacă Bungie ar fi lansat Halo mai întâi pe PC, acesta ar fi devenit un uriaș hit și, instantaneu, un clasic. Lucrurile au stat însă altfel și Halo și-a găsit în cele din urmă faima pe Xbox. Varianta lansată într-un final și pe PC nu va atinge acest statut, fiind deja vorba de un joc vechi și arhi-cunoscut. Ce e sigur este că o să îl jucați, din curiozitate sau din nostalgie.

Halo este, în cele din urmă, un joc în care părțile rele sunt cu adevărat groaznice, iar cele bune eclipsează multe dintre tentativele anterioare. Sper doar ca producătorii de jocuri să ia aminte și să învețe din greșelile și reușitele celor de la Bungie.

■ Mitza



Dogfighting în Halo



Mitraliera pe post de lanternă...

Titlu	Halo: Combat Evolved
Gen	FPS
Producător	Bungie/Gearbox
Distribuitor	Microsoft Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	halo.bungie.net



Grafică	7/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7.8

Aventură mezozoică și eroi fantasmagorici



Este timpul pentru un nou joc de colecție. Turok, un mare luptător al junglilor din paleolitic, a coborât pe litosferă pentru a da un pic de liniște unor indivizi cu dificultăți în exprimarea dorințelor. Turok 2: Seeds of Evil a fost foarte bine primit la vremea lansării sale și jucată de foarte multă lume. Țin minte când am pus mâna prima dată pe el. Uaa! Mă dăduse pe spate grafica. Eram înnebunit de tot ce puteam vedea. Modul în care se mișcau monstruleții (mai ales când luau un headshot) mi se părea foarte apropiat de felul în care a căzut văr'-miu ăla mic când i-am spart capu' cu o cărămidă. La fel ca un arțar bătut de fulger. Ce m-am speriat atunci! Și m-a mai spus și lui maică-mea. Nenorocitu'...

Acum, după ani și ani, am avut iar ocazia de a-l auzi pe Turok cum urlă după ce culege 100 de cristale (?), romburi (?)... și mai face rost de încă o viață. Rupere. Grafica nu a mai reușit să mă facă să casc gura de plăcere, dar Turok tot mi se pare, și mie și lui Mike, că ar arăta mult mai natural decât multe dintre personajele din jocurile actuale. Cu toate că nu există lipsync (personajele nici măcar nu deschid gura când vorbesc – cred că asta e telepatia aia de care tot aud la TV), Turok și Zâna Zânelor sunt niște personaje pitorești.

Arcul cu lunetă

După ce în Turok 1 toată lumea dădea mukul la toată lumea după cum voia și când voia, a sosit timpul pentru un pic de ordine și disciplină. Turok, luat sub aripa protecției a unei, cred eu, zeițe (ii spuneam doar Zâna Zânelor), a trebuit să se pună pe treabă grea. Trimis cu misiunea declarată de a slava lumea de la înec, călătorește din portal în portal spre lupta continuă cu o rasă mutantă de dinozauri ce încearcă să pună mâna pe fântânile prin care omenirea a ascuns tot păsărețul de curte și toate oalele cu sarmale. Și cum, se pare,

TUROK

SEEDS OF EVIL





omenirea a și zidit o bună parte din numărul fântânilor cu pricina, dinosaurienii au pus mână de la mână, au cumpărat câteva zeci de calupuri cu dinamită și s-au apucat să răscolească pământul în căutarea ghizdurilor ascunse. Dar Turok, bărbat puternic, ia problema în propria sa mână și pornește la anihilarea totală a prostimii revoltate.

Cu toate că aceasta este prima impresie asupra jocului, totul se schimbă după prima jumătate de oră de butonare. Începi să înțelegi dimensiunea situației și să simți ură către ANIMALELE, că altfel nu le poți spune, care fac ravagii pretutindeni și care nu au nici un fel de respect pentru totalitarismul rasei umane. Când apuci să vezi carnagiul lăsat în urma lor, când peste tot găsești cadavre ciopârțite, roase până la os, când după colț auzi strigăte pline de teroare, focuri de armă, iar când, în final, ajungi acolo și găsești numai urme de masacru și reptiloși murdari la gură de sângele inocent al fetelor de la ora de traforaj viteză, ATUNCI este mo-

mentul să-ți încarci arcul cu lunetă. Hotărât să mă joc doar cât să îmi aduc aminte de atmosferă și pentru a putea face niște poze nevinovate cerului și la vreo doi trei șoricei, am fost prins de intrigă, iar Mike este nevoit să tragă de mine și să mă roage să îl și scriu, nu să îl termin de trei ori pe fiecare nivel de dificultate. Dar este greu.

Greu te poți sătura de a

da omorul batracienilor aceloră neno-rociți care răpesc copii nevinovați pentru a face tot felul de lucruri necurate cu ei. Greu te poți sătura de vocile demonilor care ascund de tine arma supremă cu care poți salva planeta de stratul de ozon ce o închistează. Greu te poți sătura de arcul cu lunetă ce trage cu săgeți explozive, din când în când, și cu săgeți normale, mai tot timpul.

Plenitudinea armelor puse la dispoziție este cu atât mai mult plăcută cu cât este variată și dispersată în timp. Arcul din alun cu săgeți de răchită dă foarte bine lângă shotgun-ul cu gloanțe explozive, iar boxul de dinți de tigru legați snop la mână lasă loc pentru pistolul cu gloanțe dum dum. Mai sunt și alte arme care își găsesc o aplicație concretă în activitatea ta zoologică, dar pe acestea este mai bine să le trecem sub tăcere, pentru a nu vă spune că nodul grobian îl taie Alexandru Macedonski cu sabia lui Temistocle, iar călcâiul lui Athos este ascuns sub pulpana lui Sobieski și Români. Oricum, finalul stă sub un auspiciu suspect de secret și se lasă un loc spațios pentru un Va Urma cu cel puțin trei seriale de mare succes pe Anna Karenina în rolul deșănțatei femei de serviciu ce are suh pază un întreg snop de chei.

Logoreea multă, timp liber pierdut... asta e?

Nu cred că este nevoie să vă spun mai multe despre acest joc. După fața înmărmurită a lui Mike, care acum, sau atunci, corectează, sau corecta articolul de față, realizez că va trebui neapărat să cumpere revista pentru a-și da seama ce vrea, de fapt, acest joc de la el. Pe mine m-a captivat destul de mult pentru a mă face să fiu în urmă cu treaba, și asta



cred că spune destule. Grafica interesantă, cu multe elemente arhitecturale inteligente și cu multe locații atrăgătoare, m-a făcut să stau și să mă gândesc la alte jocuri ce m-au făcut să pierd vremea în fața calculatorului zile-întregi fără să am Ti4200 și sute de giga de RAM. Nu știu de ce, dar parcă mă mănâncă palmele să scriu și despre jocul full de luna viitoare. Cred că o să am o nouă surpriză plăcută.

■ Koniec

Titlu	Turok 2: Seeds of Evil
Gen	FPS
Producător	Iguana
Distribuitor	Acclaim
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 166 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 4MB
ON-LINE	www.turok.com/turok2



Desert Combat (Battlefield 1942 MOD)

Pe scena de MODELism au fost tot felul de perioade, dintre care cea mai lungă a fost clar dominată de Half-Life. Acum, cât mai avem timp, înainte ca Half-Life 2 să obțină dominația absolută la anu' și la mulți ani, am încercat să ne aruncăm www-urile pe alte tărâmurii și domenii. Și uite așa, din http în http, am dat cu parbrizele orbitale peste o listă întreagă de modificări și refaceri a ceea ce astăzi este cunoscut ca Battlefield 1942.

Golful suspinelor

Ideea de la care a plecat acest MOD au fost, fără îndoială, diferitele evenimente care au avut loc în ultima decadă în Orientul Mijlociu, zona Golfului, un pic mai la sud de noi. Va fi vorba despre vizita prelungită în Kuwait a pașnicului Saddam Hussein, despre banchetul de binefacere gastronomică organizat de SUA în Somalia și despre alte evenimente mondene cu organizare nord-americană (a căror listă o găsiți pe orice site internațional de știri). Fiind organizat pe principiul conform căruia în orice „debate” geografic este nevoie de două găști, și aici glia strămoșească va înghiți pașii celor cu Hummer, pe de o parte, și ai acelor cu Kalashnikov, pe de altă parte. Forțele americane și cele irakiene vor juca astfel partide amicale



Ăla e un...
crucișător

de RISK cu limită de timp. Din nefericire, vor lipsi cu desăvârșire civilii ascunși în obiectivele strategice și femeile cu copii trăgători de elită. De asemenea, deși există și o serie de elicoptere (pentru care nici cea mai bună universitate elicistică nu o să vă dea soluții de „cum se manevrează din 4 butoane”), nimeni nu o să strige Black Hawk Down și cu atât mai puțin Sea Hawk Down. Oricum ar fi îngrozitor, pentru că probabil nimeni nu ar mai avea timp să zică și altceva.

Fonduri alocate

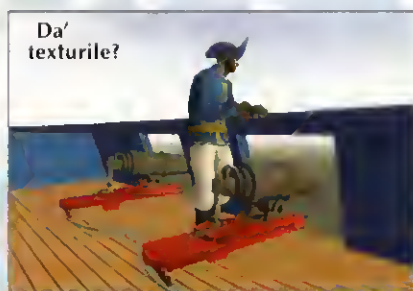
În conformitate cu noua constituție, se garantează dreptul la proprietate. Ca umare, deși MOD-ul acesta vine cu patru hărți originale, nu putem juca decât cu riscul de a fi împușcați de carabina vreunui ienicer uman. În rest nu-i absolut nici o problemă, majoritatea hărților fiind cele originale, ușor modificate pentru a nu folosi un Messerschmidt contra unui F14. Arsenalul cu care MOD-ul a fost dotat îmi amintește de strungărețele lui Rambo. Jocul este pur și simplu înarmat până-n dinți. Aproape toate obiectele jocului au fost schimbate cu cele corespunzătoare descrierilor lui Nostradamus, lucruri care dau un farmec aparte, deosebit, apocaliptic descriptiv precoce, iute și aromat sau extatic tetanic. Deocamdată MOD-ul odihnește dinamic într-un stadiu alfa, lucru ce ar putea conferi textului prezent o notă aparte de inutilitate, o sferă de impresentae lipsentae (după cum a spus un celebru om, a cărui celebritate a luat sfârșit după ce a spus). Așadar, voi păstra amănuntele pentru mine, lucru care-i va supăra pe unii, respectiv pe restul, pentru a nu da naștere unui beta regretabil. Dacă va fi unul, www.desertcombat.com va face triangulațiile necesare.

Calitate: deocamdată 5/5,
deși alfa



Battlefield 1942: Pirates

Jack cel Negru se pare că nu a existat în lumea piraiților, ca și Grasa von Cotnari, de altfel. Așa că bătăliile de la 1942 se mută cu cățel cu purcel și involvează la stadiul de mici conflicte în Caraibe. În cadrul unui decor insular, special creat pentru atmosferă, cele 4 sau 5 hărți prezente în versiunea alfa, prezentă la download pe site... ce spuneam? Așa, este frumos(ă). Și probabil va fi și mai și la versiunea 1.0, deși probabil mai mic și mai rapid. Dotarea oferită de către puterea necunoscută roșie sau albastră va consta într-un pistol descris drept imprecis, dar care oferă un cocoș cu acționare semi-automată, pe nume, aproape sigur, Cocos Igăl. Apoi să nu uităm să vorbim de cele-



brul scimitar, cu desfăcător de sticle și forfecuță de unghii, a cărui eficiență doar carabina cu muniție monetară-n patru, tip Pinteia, o mai poate depăși pe linie dreaptă. Ce bine că n-am uitat! În concluzie, dacă vă tentează o mardea cu corăbii albastre, forturi, tunuri de punte, dar și de babord

și tribord și vele, mai aveți răbdare că mai durează. Pentru a lua pulsul producției, vă recomand pagina website-ului de pe Internet, www.innerempire.com/bfpirates/, unde totul se află la dispoziția dumneavoastră, așa cum a fost și la a mea.

Calitate: necunoscută, stadiu alfa

Battlefield 1942: Interstate '82



Cum spunea cineva, e bine să ai șosele Interstate (sau șosele Interstate Bunny '55 cu lifetime guaranty). În aceeași ordine de idei, aici nu se recomandă autostopul la jumătatea drumului, pentru că rămâneți cu stopul, iar auto vedeți odată la două zile. După cum vă spuneam, ceea ce a fost întotdeauna frumos la un entuziast, la unii mai mohorâți așa, nu cred că a atins prea

multe corzi... hei, ia mâna... io scriu acum! Evident, Interstate '82 se bazează pe o idee criminală care a făcut ochi și antene odată cu descoperirea roții de către... hmm... (Mă! Miiiike! Cine a găsit roata? Cum a

cui?) și s-a concretizat în forma Interstate '76. Ce se întâmplă? Păi se dobândește, se preia în spațiu 3D Studio MAX și se construiește un model 3D al unui Chevrolet pe care amplasăm două mitraliere rotative cu calibrul 24 de... țanti. Evident, se ascund în cutia de bagaje. Sub torpedo, se montează o mică manivelă la a cărei acționare se revarsă deasupra casetofonului Akashi (Cea mai nouă tehnologie austriacă!) sau poate Sany, un mic panou de control plin cu butoane roșii, luminițe și Santa Claus. În spate, un autojetpack ar fi bine venit, cu condiția să amplasăm sub aripile din față niște rachete antitanc. Atenție, să nu cumva să amplasați autojetpack-ul dacă luați remorca cu rețeta de la bunica (Zinc, Cupru, Plumb și Plutoniul îmbogățit). Pentru mai multe informații și tutoriale de acest gen, vă stă la dispoziție o altă adresă, de data asta diferită de cea a redacției, 112 - 2343 - 1345 - 23 (consola va înțelege www.bf1982.com, ora 23). Atât am putut și noi triangua.

Calitate: inexistentă, stadiu alfa

■ Locke



Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

Este anul 2050. Bătrânul Vasile Apreotesei tace. O lacrimă fugară i se furiează pe obrazul brăzdat de riduri și, din loc în loc, de urme de lopată. Își amintește cum, în urmă cu 30 de ani, lupta împotriva terorismului agrar din Șimleul Silvaniei. Celula terorist-meșteșugărească „Orzoaica fără frontiere” amenința de ceva vreme cu sabotarea cazanului de juică al satului, date fiind prețurile prohibitive practicate de moș Serafim, supranumit Șacalul, responsabil cu băuturile spirtoase din zonă. Contra-celula Curcubeu Șase, înființată de Apreotesei la cererea bătrânilor satului, pentru care juica lui Moș Serafim era mai importantă decât reforma agrară, a intervenit cu succes, deminând cazanul de juică și salvând satul de la intoxicarea cu apă. Totul începuse în anul 2002, când micul Vasile primise în dar un GBA și jocul Rainbow Six: Rogue Spear, joc ce trebuie analizat în profunzime, dată fiind abnegația cu care Apreotesei combătea terorismul.

Reproducere aproape fidelă a jocului cu același nume pentru PC-urile celor mai înstăriți, Rogue Spear populează consolele GBA cu teroriști mici puși pe fapte mari. Tu, gamerul, controlezi patru soldați decizi să scape lumea de indivizi de teapa

acelora de mai sus. Membrii echipei ți-i poți alege singur, având la dispoziție o grămadă de personaje (cele din RS pentru PC) cu diverse specializări. Din nefericire, nu-ți poți alege arma, aceasta fiind stabilită în funcție de specializarea membrului echipei. Totuși, ne-a fost dată posibilitatea să ne alegem uniforma (probabil din colecția de primăvară-junglă-Rambosix). Planning-ul



(familiar, care altul?) lipsește, dar nu ai nevoie de așa ceva, dat fiind faptul că poți controla numai un personaj, iar celelalte te urmează ca oile. Misiunile sunt aceleași ca și în varianta pentru PC. Rogue Spear se bucură de o grafică decentă, dar să nu vă așteptați la minuni. Învățând din greșelile altor producători (vezi Duke Nukem) producătorii au renunțat la 1^a person, acțiunea fiind urmărită de undeva



de sus. În plus, pentru salvare a fost introdus un mod sniper destul de interesant. Partea sonoră este destul de bine realizată, urletele de durere ale inamicilor și împușcăturile reușind să te introducă în atmosferă. Controalele sunt extrem de simple, singura problemă fiind țintirea, dar peste care, cu puțin antrenament, poți trece destul de ușor.

În concluzie, pentru un joc de GBA, Rainbow Six: Rogue Spear este extrem de bine realizat, fiind alegerea perfectă pentru jucat în tren în drum spre unitate. Jos Terorismul! Abramburica Forever!

■ ciolAN

Producător Red Storm Ent.

Distribuitor Ubi Soft

Calitate [5 icons]

Câștigătorii lunii septembrie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul F1 Challenge '99-'02 a fost câștigat de către Miron Lucian din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Duke Nukem: Manhattan Project a fost câștigat de către Popa Marin din Pitești.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Nistorescu Laurențiu din București a câștigat un Thrustmaster Multitap PS2.

La concursul LEVEL împreună cu Vireal, Fintină Marian din Târgu-Jiu a câștigat o pereche de ochelari 3D Y-3D.

La concursul LEVEL împreună cu IDEE Games, cei 13 câștigătorii ai unui joc Lider sunt următorii: Tulgara Bogdan din Oltenița, Lică Andrei din București, Cariga Petre din Drobeta Turnu-Severin, Sandu Valentin din București, Bliți Claudiu din Șeitin, Buduru Mihai Alexandru din București, Solomon Andrei din Eupeni, Pătrușcă Radu din București, Farkas Laszlo din Târgu-Mureș, Jucu Mihail din Topoloveni, Boghean Mugurel-Gabriel din București, Paraschiv Cătălin din București și Șodincea Marcel Liviu din Arad.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-4151 sau la 0268-415136, în orice zi.



Portal

SUPER CONCURS

Premii în valoare de peste

50.000.000 lei

Premiile sunt oferite de

diverta

Carte, Muzică, IT&C, Papetărie

Marele premiu

Sistem de boxe
Logitech Z-680
(valoare de piață:
peste 25.500.000)



Premiul II

Camăra foto digitală
HP735+docking station
(valoare de piață:
peste 16.000.000)



Premiul I

Monitor LCD
Philips 17" 17054FG
(valoare de piață:
peste 17.000.000)



Lumea digitală pe înțelesul tău

Citește în fiecare joi săptămânalul The Portal pentru a avea șansa de a câștiga unul din super-premiile alăturate. Poți participa la concurs foarte simplu: în paginile săptămânalului The Portal vei găsi câte două plese ale puzzle-ului. Decupează-le astfel încât să formezi imaginea completă și poți fi și tu câștigător. Nu uita: unul din premii poate fi al tău!

Detaliile despre concurs le poți găsi în săptămânalul The Portal.

Pentru a consulta întreaga ofertă de IT a rețelei de magazine Diverta
caută cel mai apropiat magazin Diverta din orașul tău sau vizitează site-ul www.dol.ro.



Hardware

Iwill ZPC

La fel cum în lumea modei există câțiva designeri foarte importanți care dau tonul prin anumite colecții într-un anumit anotimp, același lucru se întâmplă și în lumea calculatoarelor. Nu cu foarte multă vreme în urmă, pe piața IT mondială unele brand-uri cu renume au lansat PC-uri foarte, foarte compacte și robuste, gândite expres în ideea de a ocupa un spațiu cât mai mic posibil pe birou. Numele cu care au fost botezate aceste PC-uri este Barebone. Acest trend lovește exact în segmentul de utilizatori ce își doresc un astfel de PC care, comparat cu un laptop, poate fi upgrade-at, modificat sau configurat mult mai simplu și cu costuri cu mult mai scăzute. Asta s-ar traduce prin faptul că un astfel de sistem este construit din elementele clasice, folosite în calculatoarele convenționale (procesoare, plăci grafice, memorii, hard disk-uri etc). Bine, bine, însă oamenii nu se mulțumesc cu una, cu două. Unii au zis „Bine, e OK, dar vreau ceva și mai mic, dar la fel de upgrade-abil”. Și atunci s-a născut



soluția: ZPC, un computer conceput de compania Iwill. Ca dimensiuni, el este cu puțin peste valorile în centimetri ale unui CD-ROM. Cum s-a ajuns la o asemenea performanță? Extrem de simplu. Iwill a realizat un PC în care s-au îmbinat anumite componente care de obicei se găsesc într-un PC clasic cu unele ce se montează într-un notebook. Spre exemplu, pe placa de bază Iwill i845GV s-a montat un procesor Intel Pentium 4 la 2.4 GHz cu FSB 533 MHz, alături de un Hard Disk Toshiba MK4025GAS de 40 de GB, care în mod normal s-ar găsi într-un notebook. Același lucru se poate spune și despre slotul de memorie DIMM în care se poate monta până la

1 GB de memorie. Unitatea DVD/CD-RW combo este tot de dimensiunile unei întâlnite într-un notebook. Elemente complet diferite, din medii diferite, dar îmbinate perfect și armonios sub această carcasă „minusculă”. Restul de elemente (placa video, placa de sunet, placa de rețea, controller-ele USB și firewire) sunt incluse și amplasate strategic pe placa de bază.

Date tehnice:

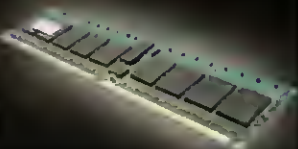
Dimensiuni:	263 x 184 x 24 mm
Chipset:	Intel i845GV
Audio:	Intel AC'97
Video:	Intel Graphics Controller
Procesor:	Intel Pentium 4 2.4 GHz
Memorie:	1 GB DDR
Hard Disk:	40 GB

Denumire:	ZPC
Gen:	Barebone
Producător:	Iwill
Distribuitor:	Lasting System
Telefon:	0256-20.12.78
Preț:	789 EURO (fără TVA)
Calitate:	★★★★★

Apar memoriile DDR II de 1GB

După investiții enorme din partea celor de la Intel și Kingston în modernizarea liniilor de producție ale companiei japoneze Elpida, în cele din urmă încep să apară primele vesti bune. Conform unui comunicat de presă, Elpida este prima companie ce a reușit să realizeze primele module de memorie DDR II cu capacitate de 1GB. O noutate este și faptul că aceste memorii vor fi primite

construite în tehnologie de 0,11 microni. Conform estimărilor specialiștilor japonezi, primele module-uri vor fi gata în această lună, urmând ca la începutul anului viitor să se înceapă producția de serie.



Noi drivere de la ATI

Compania ATI a lansat un nou set de drivere Catalyst. Până aici nimic neobișnuit. Totuși, oficialii companiei susțin că, datorită numărului mare de îmbunătățiri și noutăți incluse noului set de drivere, Catalyst 3.2 este cel mai important pachet software din întreaga istorie a companiei ATI. Acest nou set de drivere este gândit ca și cum în ideea de a oferi cât mai multe funcții suplimentare, în dezvoltarea

creșterii performanțelor în jocuri. Dintre principalele funcții incluse mai importante sunt: monitorizarea temperaturii procesorului grafic, inserarea foarte multor elemente shadow în anumite aplicații sau jocuri etc.



Nokia N-Gage - Lansare în România

Noul telefon mobil N-Gage, produs de compania Nokia, este cel mai revoluționar dispozitiv în materie de telefoane mobile. Nu cu foarte multă vreme în urmă, mai precis pe data de 7 octombrie 2003, la Crown Plaza (București), a avut loc lansarea oficială în România a acestui telefon. Evenimentul a fost oficializat în cadrul unei selecte conferințe de presă, la care și-a făcut prezența și luminosul meu chip. În deschiderea conferinței au fost prezentate pe scurt câteva planuri de viitor ale companiei Nokia și apoi s-a trecut la prezentarea primei console - telefon mobil pentru jocuri și entertainment. N-Gage, căci despre el este vorba, a fost lansat la apă (Doamne ferește!) în mod simultan în cadrul unor evenimente similare pe întreg mapamondul. Elementele cheie ale întregii prezentări au fost în principal legate de mobilitate și de modurile de entertainment pe care Nokia N-Gage le poate oferi utilizatorului.

După încheierea conferinței, toate persoanele prezente au fost invitate să participe la o confruntare gameristică extrem de mult așteptată. Competiția s-a desfășurat pe două telefoane N-Gage, iar câmpul de luptă a fost jocul Pandemonium (un jump'n'run cunoscut mai vechilor jucători pe PC). Premiul pus la bătaie pentru cel care obținea punctajul maxim a fost însuși telefonul Nokia N-Gage.



Nokia N-Gage...

... este prima consolă pentru jocuri care oferă în același timp conectivitate, mobilitate și servicii de telefonie. Acest dispozitiv îmbină în cel mai plăcut mod funcțiile unei console pentru jocuri cu cele ale unui telefon de ultimă generație. Odată cu lansarea lui, se va crea o piață cu totul nouă pentru industria jocurilor. Spre deosebire de clasicele console mobile (Nintendo Game Boy sau Game Boy Advance), Nokia N-Gage are avantajul interactivității și oferă, prin intermediul tehnologiilor wireless Bluetooth sau GPRS, noi moduri de a rula jocuri 3D atât în single player, cât și în multiplayer. Datorită suportului pe care cei de la Nokia îl oferă utilizatorilor prin intermediul site-urilor specializate, există posibilitatea ca aceștia să se bucure din plin de nenumărate facilități pe care le oferă jocurile în mod multiplayer. Bineînțeles, accesul la toate acestea se face în funcție de facilitățile oferite de operatorul GSM pe care utilizatorul îl folosește.

Deocamdată, numărul de jocuri ce sunt disponibile pentru Nokia N-Gage este destul de scăzut. Totuși, în acest sens, Nokia a început o colaborare foarte strânsă cu renumiți producători și distribuitori de jocuri, printre care Electronic Arts, Activision, Eidos Interactive, THQ, Ubi Soft, Sega și Taito. Jocurile realizate special pentru N-Gage vor fi distribuite separat pe cartele de memorie ce folosesc standardul MultiMediaCard și au fost special concepute în acest scop.

Pentru MP3 player, trebuie să ne transferăm în memoria telefonului, prin intermediul portului USB, melodiile, pentru a ne putea bucura pe deplin de acestea în momentul în care suntem pe „drum” (de exemplu, până la chioșc).

Pe lângă toate acestea, Nokia N-Gage oferă o gamă de utilitate destul de extinsă în ceea ce privește gestionarea mesajelor electronice și a informațiilor personale, browser-ul XHTML și suportul pentru aplicații Java.

În concluzie, această găselniță Nokia a încercat să ducă totul la extrem. Totuși, dacă cineva deține deja un telefon mobil, un MP3 Player și o consolă Nintendo Game Boy Advance, îi va fi destul de greu să renunțe la toate pentru un N-Gage. Motivul este, cred eu, destul de simplu. Prețul acestei „jucării” este cu mult peste suma prețurilor celorlalte trei dispozitive la un loc.



Jocuri pentru N-Gage	
	Producător: THQ Distribuitor: THQ
	Producător: Eidos Interactive Distribuitor: Eidos Interactive
	Producător: Monkey Island Distribuitor: THQ
	Producător: Activision Distribuitor: Activision
	Producător: EA GAMES Distribuitor: EA GAMES

Denumire:	N-Gage
Gen:	Mai mult decât un telefon
Producător:	Nokia
Distribuitor:	Germanos / Internity
Preț:	300 EURO (fără TVA)
Calitate:	

Date tehnice:	
Dimensiune:	134 x 70 x 20 mm
Greutate:	117 g
Display:	Gratuit
Rezoluție Display:	176 x 220 pixels
Tip acumulator:	Li-ion 1000mAh
Scara bar:	Scara bar 1000MHz
Tip cameră:	Camera 1.3MP
Alte funcții:	Alte funcții 1.3MP
Alte funcții:	Alte funcții 1.3MP
Alte funcții:	Alte funcții 1.3MP

Planet Internet Camera

Întotdeauna am fost fascinat de lumea plină de mister a spionajului. Alimentată de o sumedenie de filme cu James Bond sau alți super agenți antrenati și super dotați, imaginația mea creează uneori mici scenarii în care eu devin un agent din aceștia secreți care în fiecare zi își înfruntă adversarii cu fel de fel de „unelte” care mai de care mai trăsnete și de neimaginat. Ei bine, un astfel de dispozitiv ce se vrea a fi folosit în scopuri „secrete” este și această cameră video realizată de către cei de la compania Planet. Ce face camera asta? Ei bine, odată amplasată într-o anumită locație mai „ferită de lumină”, ea poate să supravegheze respectiva zonă/incintă mult mai bine decât orice paznic hotărât ca în tura lui să nu lase nici măcar vântul să treacă pe acolo. Din momentul în care Planet Internet Camera prinde gust de curent electric, sistemul său de operare intră automat în funcțiune. Se inițializează setările, se activează modulele de transmisie și în câteva secunde camera este pregătită de gardă. Imaginile preluate de cameră pot fi transmise către supraveghetor, printr-o rețea de calculatoare, în

două moduri: printr-un cablu UTP ce poate fi conectat direct la un PC sau la un switch, sau, ceva mai elegant, folosind unde radio în același standard (802.11b) ca și în cazul plăcilor de rețea wireless. Rezoluția maximă a imaginilor ce pot fi transmise este de 320 x 240, cu posibilitatea de a le regla calitatea între Low și High. Ceea ce este mai interesant este faptul că, odată imaginile capturate de senzorul optic al camerei, acestea sunt automat comprimate în format MPEG-4 de către așa-zisul său sistem de operare, ceea ce duce la o scădere semnificativă a lășimii de bandă necesare transmiterii acestor imagini la destinație. Mai mult decât atât, să presupunem că, la un moment dat, aveți și alte lucruri de făcut sau că ați plecat de acasă. Camera poate fi configurată în așa fel încât, în momentul în care detectează obiecte în mișcare într-o anumită zonă, înregistrează automat un clip de 10 secunde pe care îl trimite apoi prin e-mail către o adresă specificată anterior. Și ca meniul să fie complet, imaginile pot fi însoțite la alegere și de sunet, mulțumită microfonului inclus în dispozitiv.



Denumire: Internet Camera

Gen: Câine de pază

Producător: Planet

Distribuitor: UltraPRO Comp.

Telefon: 021-211.70.90

Preț: 10.450.500 LEI (cu TVA)

Calitate: 5

ZyXEL Dimension ES-3024



Dimensiunea unei rețele de calculatoare depinde în cele mai multe cazuri de echipamentele ce o deservesc. Cu echipamentul de față se poate încheia o rețea de maxim 24 de calculatoare. Pentru extindere, în cele două bay-uri se pot monta module pentru fibră optică sau Gigabit Ethernet. Switch-ul permite management Layer 2, opțiuni de port trunking, rețele virtuale, filtrare de adrese MAC și control al lășimii de bandă pentru fiecare port.

Denumire: Dimension ES-3024

Gen: Switch Layer 2

Producător: ZyXEL

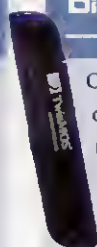
Distribuitor: RAL Computers

Telefon: 021-323.78.30

Preț: 746 EURO (fără TVA)

Calitate: 5

Twinmos Mobile Disk III



Calitățile principale ale pendrive-ului sunt viteza foarte mare de transfer al fișierelor datorat suportului pentru USB 2.0, designul foarte subțire ce permite lucrul cu el chiar și în cele mai îngheșuite locuri, și nu în ultimul rând greutatea lui foarte mică. Capacitatea maximă de stocare a datelor este de doar 128 de MB. Îmbucurător este faptul că acest memory stick este însoțit de un mini disc ce conține drivere necesare pentru Windows 98 SE.

Denumire: Mobile Disk III

Gen: Pen Drive

Producător: Twinmos

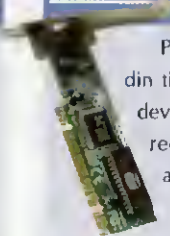
Distribuitor: Tornado Systems

Telefon: 021-206.77.77

Preț: 37 EURO (fără TVA)

Calitate: 5

HDSafe NetPower Recovery Lan Card



Pentru a recupera din timpul necesar devirusării, e recomandată această placă de rețea care, spre deosebire de una obișnuită, deține un element cu ajutorul căruia se pot face recover-uri ale sistemului de operare într-un timp extrem de scurt. Tot ce trebuie făcut este o simplă bootare de pe această placă, urmată de câțiva pași elementari. Simplu...

Denumire: Recovery Lan Card

Gen: Soluție de recovery

Producător: HDSafe

Distribuitor: Cerber SRL

Telefon: 0236-49.22.74

Preț: N/A

Calitate: 5

Round Cable ATA 100/133



Odată cu apariția carcaselor ce permit vizualizarea „organelor interne”, au luat naștere numeroase accesorii care de care mai luminate și frumos colorate. Acest cablu IDE ATA 100/133 are împletit pe licioasa lui suprafață o superbă spirală de nuanță albastruie ce se alimentează separat de la sursa computerului. Alte facilități decât transferul de date și hipnotizarea fanaticilor acestui gen de opere nu există.

Denumire: Round Cable ATA

Gen: Cablu IDE frumos colorat

Producător: N/A

Distribuitor: Mikro Atlas

Telefon: 0266-37.17.45

Preț: 445.000 LEI (fără TVA)

Calitate: 5

Canon CanoScan LiDE 80

Datorită designului său deosebit, acest model de scanner câștigă puncte importante față de altele din aceeași clasă. În primul rând, „carcasa” metalică oferă un grad sporit de protecție împotriva a ceea ce poate rezulta în urma unor diverse situații în care scannerul poate fi implicat, zic eu, din greșeală. Tot în acest scop, cei de la Canon au mai gândit și un sistem ce permite montarea scannerului într-o poziție verticală, ceea ce are ca rezultat câștigarea unui spațiu destul de important pe un birou super aglomerat, ca să nu zic dezordonat ☺.

Calitatea imaginilor scanate este excelentă, datorită tehnologiei LiDE (LED InDirect Exposure), ce permite scanări la o calitate excelentă și la rezoluții maxime de 2400 x 4800 dpi. O altă calitate a acestui scanner este prezența modulului FARE Level2, cu ajutorul căruia se pot restaura poze vechi sau deteriorate. Canon CanoScan LiDE 80 dispune de un senzor ce realizează o scanare în infraroșu. Astfel se pot corecta hardware

anumite erori de culoare sau subsaturări ale culorilor de pe pozele scanate, spre deosebire de alte scanere, care folosesc suport software pentru a realiza aceste corecții. Avantajul acestei tehnologii este dat de timpul prețios care nu se mai pierde cu corecțiile de culoare realizate manual în aplicațiile respective.

CanoScan LiDE 80 poate fi considerată o unealtă perfectă pentru cei care lucrează în mod curent cu fotografii sau filme foto. Acest scanner dispune de un dispozitiv extrem de mic ce permite realizarea de scanări direct de pe filme foto pozitive sau negative, chiar și la rezoluția maximă de 2400 x 4800 dpi.

Interfața cu PC-ul se realizează numai prin intermediul unui port USB. Pentru obținerea rezultatelor maxime, producătorii recomandă folosirea unui port USB 2.0. Un alt aspect interesant este faptul că acest scanner nu necesită o alimentare externă, pentru că primește

curent tot prin intermediul portului USB.

CanoScan LiDE 80 este însoțit și de un pachet de software ce conține Adobe Photoshop Elements 2.0, pentru editare foto, și Omnipage SE OCR pentru recunoaștere de caractere.

■ Bogdan S



Denumire:	CanoScan LiDE 80
Gen:	Scanner Flatbed
Producător:	Canon
Distribuitor:	Tornado Systems
Telefon:	021-206.77.77
Preț:	165 EURO (fără TVA)
Calitate:	

I NEED SOLUTIONS

17" CRT
7F+



15" LCD
LM520A



17" LCD
LM720A



18" LCD
LM800A



AOC
EYE VALUE

www.AOCmonitor.com

AOC International (Europe) GmbH • Lahnstraße 86 a • 12055 Berlin • Germany
phone +49 30 68 40 99 0 • fax +49 30 68 40 99 100

© 2003 AOC Monitors. All rights reserved.



K Tech Electronics

Bucuresti, Calea Grivitei 397,
Tel: 021- 22.44.535
Fax: 021- 22.44.586
email: office@ultrapro.ro

Magazin on-line:
www.ultrapro.ro



Loud and Clear

Te ascult...

Din momentul în care și-au făcut apariția pe piață primele dispozitive audio/video accesibile ca preț pentru un segment mai larg de consumatori, automat s-a pus în mișcare și industria de „accesorii” necesare îmbunătățirii acelor noi experiențe. Una dintre cele mai importante descoperiri în materie au fost DVD-urile. Cantitatea de informație ce putea fi stocată pe acestea a permis ridicarea la un nivel foarte ridicat a standardelor în privința calității imaginii și a sunetului. Despre imagine și efecte speciale se pot spune multe, însă cu altă ocazie. Cert este faptul că acestea s-au îmbunătățit considerabil. Ceea ce ne doare pe noi sunt sunetele. Adio, sunet stereo pe două canale! Adio! De acum vorbim de efecte audio, surround 3D, termeni ca Dolby Digital, THX, EAX, plus încă mulți alții deja inventați și neinventați. Încă.

Deci, e clar, sunete avem, dispozitive de redare, automat avem, pro-

blema rămâne la capătul firului: boxe.

Un „Akashi” 2.0 pasiv îndeplinește cam aceleași funcții ca și un sistem 5.1 de ultimă generație. Însă ce farmec mai au jocul sau filmul sau muzica pe care vrei să le savurezi dacă atunci când intenționezi ca vecinii să se bucure și ei împreună cu tine, boxe se fâșâie într-un bârâit monoton și care dezlipește membrana? Cu alte cuvinte, ai nevoie de scule. Altec Lansing, Logitech, Genius și Creative își dispută teritoriul decibelic încercând să spargă sistemele audio ale concurenței cu frecvențe cuprinse între 30Hz și 20kHz. Indiferent dacă le mai auzi sau nu, se lasă sigur cu cioburi (acum e curent în redacție... bate vântul...).

Gladiatorii fonici au intrat unul câte unul în arena împânzită de pericole: primul pe listă a fost Lady The Music. Repertoriul ei este format din câteva melodii din genuri diferite în format MP3 și câteva track-uri de pe CD-uri audio. Pericolul numărul 2 – The Game Shooter: cea mai dură armă fiind jocul Unreal

Tournament 2003. Pericolul numărul 3 – Cinefilul obsedat: joacă rolul lui Neo în super producția Matricea Reîncărcată. Numărul 4 și cel mai dur dintre duri: Mr. Bass Mechanics. Concurenții au fost muncii cu poțiuni realizate din amestecuri de fișiere audio Dolby Digital cu THX Sound Tests și vrăjitorii citite cu înțelepciune din vechile cărți „Super Bass Test” și „Bass Bombers Effects”, ce cuprind frecvențe între 10 Hz și 200 Hz.

Cablurile de legătură dintre sistemele de sunet și „arena de testare” au fost conectate la o placă de sunet Creative Sound Blaster Live 5.1, piesă fundamentală din computerul colegului Sebah. Scorul obținut de către toți participanții (sistemele audio) a fost calculat în condiții identice și s-a ținut cont de următorii parametri principali: dotare, cabluri incluse, caracteristici, putere (RMS), control de volum (general, sateliți, sub-woofer, joase/înalte), documentație, calitate a construcției și design.

CATEGORIA 2.0

Altec Lansing 220

Putere [RMS]: 10 Wați + ușor de instalat
 Răspuns în frecvență: + scut magnetic
 70 Hz - 18 kHz - lipsă frecvențe joase

Telecomandă: Nu

Ieșire căști: Da

Intrări Auxiliare: Nu

Nota LEVEL:	4,8
Performanță:	5,2
Design:	4
Distribuitor: UltraPRO Comp.	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 26 EUR (fără TVA)	

Tsunami Galaxy GX680

Putere [RMS]: 20 Wați Intrări Auxiliare: Da

Răspuns în frecvență: 58 Hz - 20 kHz + incintă din lemn
 Telecomandă: Nu - bass artificial

Ieșire căști: Da - controale

Nota LEVEL:	5,0
Performanță:	5,6
Design:	7
Distribuitor: UltraPRO Comp.	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 30 EUR (fără TVA)	

Sistemul audio Altec Lansing 220 poate reprezenta o alternativă destul de bună față de majoritatea sistemele de sunet 2.0 sub 5 W pe care foarte multă lume le primește automat la achiziționarea unui computer nou. Aceste boxe au avantajul de a reda, bineînțeles la un volum destul de mic, un sunet specific, un sunet mai clar. Efectul îl putem întâlni la redarea unei piese audio, fie de pe un CD audio sau un fișier MP3, unde se disting mult mai clar eventualele efecte de stereofonie. Pentru momente liniștite (pentru alții), se poate apela fără probleme la conectorul pentru căști.

Marele avantaj cu care aceste boxe se pot mândri este incinta acustică din material lemnos. Aceasta adăpostește 2 difuzoare care dezvoltă o putere maximă de 680 de Wați P.M.P.O. (Peak Music Power Output). Spre deosebire de alte modele din aceeași clasă, pe una dintre aceste boxe s-a poziționat un așa zis „control pannel” ce conține un buton de volum, unul de balans și nu în cele din urmă câte un buton pentru controlul frecvențelor înalte și joase. Din păcate, din momentul în care butonul de volum depășește 50 %, butoanele de control al acestor frecvențelor devin practic inutile.



CATEGORIA 2.1

Altec Lansing 321

Putere [RMS]: Ieșire căști: Da
 Subwoofer: 17 Wați Intrări Auxiliare: Nu
 Sateliți: 2 x 7,5 Wați
 Răspuns în frecvență: + control volum subwoofer
 30 Hz - 18 kHz + 2 speakere / sateliți
 Telecomandă: Nu - lipsă control medii/înalte

Nota LEVEL:	7,5
Performanță:	8
Design:	8
Distribuitor: Skin Media	
Telefon: 021-231.50.97	
Preț: 74 EUR (fără TVA)	

Încă din momentul lansării pe piață a acestui sistem audio, era oarecum știut faptul că principala țintă vor fi persoanele ce iubesc la nebunie să asculte muzică sau să se joace pe PC. În general, calitatea sunetului nu este rea, însă pe alocuri se simte o oarece influență a materialelor plastice din care sunt confecționați sateliții. Subwoofer-ul își face foarte ușor simțită prezența, însă dimensiunile destul de mici ale acestuia au pus ceva probleme la redarea frecvențelor sub 35 Hz. Per ansamblu, la un volum rezonabil al sunetului, nu apar zgomote „străine” sau alte distorsiuni.



Hercules XPS 2.100 Silver

Putere [RMS]: Telecomandă: Da
 Subwoofer: 35 Wați Ieșire căști: Da
 Sateliți: 2 x 12,5 Wați Intrări Auxiliare: Nu
 Răspuns în frecvență: + orientare verticală a sateliților
 30 Hz - 20 kHz

Nota LEVEL:	7,1
Performanță:	7,6
Design:	9
Distribuitor: UltraPRO / Ubi Soft România	
Telefon: 021-211.70.90 / 021-231.67.69	
Preț: 69 EUR (fără TVA)	

Deosebită atenție ce a fost acordată designului sateliților acestui sistem audio creează o incredibilă impresie de design futurist. Deși foarte mici, componentele active ale acestora redau un spectru foarte mare de frecvențe ale sunetelor. Sateliții pot fi amplasați pe suprafețe verticale datorită suportului metallic. Un lucru îmbucurător este prezența unei telecomenzi „de birou”, cu ajutorul căreia se pot face modificări asupra volumului, înaltelor și basilor. Pe telecomandă se găsește și un conector pentru o audiere în particular cu o pereche de căști dispusă protectiv în jurul urechii externe.



CATEGORIA 4.1

Altec Lansing
ATP5

Putere (RMS):	Telecomandă: Nu
Subwoofer: 45 Wați	Ieșire căști: Nu
Sateliji: 4 x 35 Wați	Intrări Auxiliare: Da
Răspuns în frecvență:	
45Hz - 18kHz	+ ușurința la instalare
Nota LEVEL:	8,7
Performanță:	9
Design:	9
Distribuitor: Skin Media	
Telefon: 021-231.50.97	
Preț: 140 EUR (fără TVA)	

Spre deosebire de orice alt sistem audio x.1 din acest test, Altec Lansing ATP5 este fericitul deținător al unor sateliți a căror tehnologie acoperă întreaga gamă de frecvențe medii și înalte. Acest lucru este posibil datorită prezenței în fiecare satelit a câte două tweeter-e, pentru frecvențele înalte, și a unui difuzor plasat în baza acestora, pentru frecvențele medii. Subwoofer-ul este construit din lemn și este gândit să funcționeze în mod „down fire” (bate în podea). Datorită disponibilității 4.1, acest sistem de sunet oferă audiență excelentă a muzicii și o experiență unică în jocuri.



CATEGORIA 5.1

Altec Lansing 251

Putere (RMS):	Ieșire căști: Da
Subwoofer: 25 Wați	Intrări Auxiliare: Nu
Sateliji: 5 x 7 Wați	
Răspuns în frecvență:	+ lungimea cablurilor
35Hz - 18kHz	- încălta subwoofer-ului
Telecomandă: Nu	prea mică
Nota LEVEL:	7,5
Performanță:	8
Design:	7
Distribuitor: Skin Media	
Telefon: 021-231.50.97	
Preț: 110 EUR (fără TVA)	

La prima privire, acest sistem Altec Lansing 251 pare a fi asemănător ca design cu colegul său mai tânăr, Altec Lansing 321. Totuși, situația este diferită când vine vorba de conținut. Sateliții sunt ceva mai mici, au mai pierdut puțin din putere, însă au crescut semnificativ ca număr. Același lucru este valabil și în cazul woofer-ului. A mai pierdut câțiva centimetri din dimensiuni, însă compensează cu câțiva wați în fibră. Altec Lansing 251 are în dotare cel mai simplu mod de instalare a sateliților, neputând fi montați într-un alt mod decât cel corect.

Creative Inspire
P580

Putere (RMS):	Telecomandă: Da
Subwoofer: 17 Wați	Ieșire căști: Da
Sateliji: 5 x 6 Wați	Intrări Auxiliare: Da
Răspuns în frecvență:	
40Hz - 20kHz	- transformator extern
Nota LEVEL:	6,7
Performanță:	7
Design:	8
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 95 EUR (fără TVA)	

Ideea de cinema la tine acasă capătă un oarece contur încă de la primele sunete eliberate de acest sistem audio. O caracteristică importantă o reprezintă funcția Upmix, ce permite detectarea plăcilor de sunet 4.1, astfel încât semnalul audio emis de acestea să fie decodat și redat automat în mod 5.1. Inspire P580 este „supus” standardelor EAX și EAX Advanced HD, de unde rezultă faptul că aceste boxe au garanția oferită de Creative în ceea ce privește senzațiile de surround 3D. Datorită modului de construcție, sateliții nu pot fi orientați sub alte unghiuri decât cele predefinite.

Genius SW-5.1
Home Theater

Putere (RMS):	Telecomandă: Da
Subwoofer: 45 Wați	Ieșire căști: Nu
Sateliji: 5 x 15 Wați	Intrări Auxiliare: Da
Răspuns în frecvență:	
30Hz - 20kHz	+ putere
Nota LEVEL:	8,8
Performanță:	8,7
Design:	9
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 149 EUR (fără TVA)	

Puterea incredibilă de 3600 de Wați P.M.P.O dezvoltată de Genius SW-5.1 face ca orice alt sistem de sunet să pălească în urma sa. Întreg ansamblul este construit din lemn, ceea ce pentru un audiofil nu poate să însemne nimic altceva decât o atmosferă acustică deosebită. Numărul de opțiuni de pe telecomandă este destul de redus. Ele se rezumă doar la funcțiile On/Off, mute și volum. Controlul celorlalte funcții, selectarea intrărilor, reglarea volumului boxelor de surround sau al basului se fac de pe panoul central al subwoofer-ului. Designul le recomandă pentru sufragerie, nu pentru birou.



Genius SW-5.1 Value

Putere (RMS):	Telecomandă: Nu
Subwoofer: 45 Wați	Împere căști: Nu
Satelți: 5 x 15 Wați	Intrări Auxiliare: Da
Răspuns în frecvență:	
40Hz - 20kHz	+ergonomie
Nota LEVEL:	5,8
Performanță:	6
Design:	4
Distribuitor: UltraPRO Comp.	
Telefon: 021-211.70.90	
Pret: 65 EUR (fără TVA)	

În încercarea de a oferi aproape aceleași calități ca și fratele său mai mare, însă la un preț ceva mai avantajos, de Genius SW-5.1 Value se lipește un nou vestmânt, cu ceva mai mult plastic în conținut, cu un design mai „subțirel”, însă cu aceeași putere în mușchi. Din raniță i-au mai fost scoase și armele: telecomanda, opțiunea de a insera și alte surse audio și controlerul de volum al sateliților. Rezultatul obținut poate fi considerat acceptabil, ținând cont că cei 1200 de Wați P.M.P.O. răsună ca dintr-o peșteră paleolitică.



CATEGORIA 6.1

Logitech X-620

Putere (RMS):	Răspuns în frecvență:
Subwoofer: 24,3 Wați	35Hz - 20kHz
Satelți: 2 x 7,4 Wați – față	Telecomandă: Nu
2 x 7,5 Wați – spate	Împere căști: Da
1 x 8 Wați – centru față	Intrări Auxiliare: Da
1 x 8 Wați – centru spate	+ claritatea sunetului
Nota LEVEL:	9
Performanță:	9,6
Design:	10
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Pret: 139 EUR (fără TVA)	

Faptul că satelitul cu controlul de volum seamănă cu un mic extraterestru zurliu nu m-a deranjat deloc. Deși compania Logitech este faimoasă în domeniul tastaturilor și al mașurilor, nu aş avea nici o jenă să îmi creez acasă un mini home theater cu acest sistem de sunet. Perfecta armonie dintre cei 6 sateliți și subwoofer scot automat în evidență sunetul cristalin, indiferent de mediul din care provine: filme, muzică sau jocuri. Datorită unei rețete proprii Logitech, subwoofer-ul este capabil să ofere un volum al basului de aproape două ori mai puternic decât unul convențional.



Nume	Configurație	RMS	Vol. sateliți	Vol. sub-woofer	Vol. joase/înalte	Telecomandă	Nota dotare	Nota design	Nota performanță	Nota LEVEL
Logitech X620	6.1	70.1	nu	da	nu	nu	4.50	10.00	9.60	9.00
Genius SW-5.1 Home Theater	5.1	120	da	da	nu	da	9.10	9.00	8.70	8.80
Altec Lansing ATP5	4.1	80	nu	nu	da	nu	5.50	9.00	9.00	8.70
Altec Lansing 251	5.1	45	da	da	nu	nu	2.90	7.00	8.00	7.50
Altec Lansing 321	2.1	32	nu	da	nu	nu	1.80	6.00	8.00	7.50
Hercules XPS 2.100 Silver	2.1	60	nu	nu	da	da	2.80	9.00	7.60	7.10
Creative Inspire P580	5.1	47	nu	da	nu	da	3.30	8.00	7.00	6.70
Genius SW-5.1 Value	5.1	25	nu	da	nu	nu	2.70	4.00	6.00	5.80
Tsunami Galaxy GX680	2.0	20	nu	nu	da	nu	2.60	7.00	5.60	5.00
Altec Lansing 220	2.0	10	nu	nu	nu	nu	7.50	4.00	5.20	4.80

Silence... for a while...

Din aceste crâncene bătălii toți participanții au reușit să iasă vii, însă cu grade diferite de vătămare corporală. Unii au reușit să treacă peste obstacolele devastatoare cu fruntea sus, însă alții abia-abia au reușit să-și adune măruntaiele și să părăsească terenul nășos, în care se simțea un miros greu de plastic ars și de resturi de metale contorsionate.

După un timp îndelungat, arbitrii

aleși aleatoriu din public au reușit să stabilească cu o foarte mare greutate un clasament final. Din acest clasament tragem concluzia că unele sisteme audio dețin o forță acustică impresionantă însă, din păcate, aceasta nu este canalizată îndeajuns de bine pentru a obține un punctaj mai bun față de acele sisteme în care nu forța brută este cea care dă tonul. De asemenea, am apreciat lucruri semnificative, numite sugestiv „fidelita-

te”, „armonie perfectă între frecvențe”, „autocontrol” pentru volumele audio dintre joase și înalte, dintre sateliți și subwoofer-e, dintre stânga și dreapta și, nu în ultimul rând, dintre front și rear. Un alt aspect al problemei se ridică în momentul în care se vorbește despre costuri. Tuturor participanților li s-a impus ca limită maximă valoarea de 150 EUR, indiferent de configurația și de numărul de sateliți din subordine.

■ Bogdan S. Ionuț Boicu

GET MOBILE

Nokia 7600

Cel mai fraged membru al clasei de telefoane 3G realizat de Nokia se caracterizează printr-un nou design exotic și dimensiuni extrem de reduse. Combinația dintre acest design și nenumăratele sale funcții reprezintă una dintre cele mai bune soluții mobile de care un utilizator grăbit se poate bucura. Ecranul său „enorm” poate fi folosit și pentru previzualizări de imagini sau scurte secvențe video, grație unei calități deosebite și celor 65.000 de culori. În ceea ce privește interconectivitatea, Nokia 7600 dispune de un port în infraroșu Bluetooth și de un conector USB. Conectarea „în rețea” se poate face fie în mod GSM 900, fie GSM

1800 MHz, cu posibilitatea de auto-conectare. Cantitatea de memorie inclusă (29 de MB) poate fi folosită atât pentru stocarea de secvențe video, imagini sau sunete, cât și pentru memorarea bazei de date cu contacte, numere de telefon sau jocuri. În ceea ce privește camera foto inclusă, aceasta

este capabilă să preia imagini foto la o rezoluție maximă de 640 x 480 și secvențe video la o rezoluție maximă de 128 x 96.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	87 x 78 x 19 mm
Greutate:	123 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 850 mAh
Stand-by:	aproximativ 170 ore
Talk time:	maxim 4 ore



Panasonic G50

Deși a fost lansat nu cu foarte multă vreme în urmă, acest model de telefon și-a câștigat un număr destul de mare de fani. Unul din motive ar putea fi prețul destul de accesibil, însă un alt argument ar fi dimensiunile reduse și calitatea deosebită a sunetului. Deși este un model tri-band, adică poate funcționa în rețelele GSM 900, 1800 și 1900, funcția de auto-selectare a rețelei lipsește. La urma urmei, acest lucru nu este un impediment foarte grav, însă dacă este nevoie, această operațiune trebuie realizată în mod manual. Având în dotare un ecran color cu 4096 de culori, acesta are mici lipsuri în ceea ce privește controlul contrastului și al luminozității. În ceea ce privește calitatea soneriei polifonice, lucrurile

stau mai bine. Combinația dintre sound quality și nivelul volumului adaugă câteva puncte bune la nota acestui telefon. Pentru stocarea de nume și numere de telefon, Panasonic G50 dispune de o memorie capabilă să stocheze până la maxim 250 de intrări.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	80 x 43 x 18 mm
Greutate:	74 g
Display:	Grafic – 4096 culori
Rezoluție Display:	128 x 96 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion
Stand-by:	aproximativ 200 ore
Talk time:	maxim 2,5 ore

Sharp GX20

Cu o formă subțirică și o greutate ce trece ușor peste suta de grame, acest telefon poate fi considerat un instrument perfect pentru comunicare și entertainment. La comunicare, situația e destul de simplă. E tri-band, are un port infraroșu și știe să folosească GPRS-ul (General Packet Radio Service). Partea interesantă e cu distracția. Pentru început, ne lovește funcția de MP3 Player. Apoi vin funcțiile oferite de WAP, Java, Calendar, Calculator sau Jocuri. Pentru final am păstrat surpriza: camera video digitală! Datorită caracteristicilor ei se pot realiza capturi de imagini la o rezoluție maximă de 640 x 480. Cam asta ar fi cu pozele. În ceea ce privește imaginile în

mișcare, adică filmulețele de maxim 20 de secunde, acestea pot fi însoțite și de sunet. Se pot realiza adevărate videoclipuri „in no time”. Și pentru ca totul să fie OK, în acest telefon s-a mai inclus și o mini lanterna care facilitează captura imaginilor statice/în mișcare chiar și în momentele mai... umbrice.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	95 x 49 x 25 mm
Greutate:	105 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display 1:	240 x 320 pixeli
Rezoluție Display 2:	80 x 60 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 720 mAh
Stand-by:	aproximativ 250 ore
Talk time:	maxim 3,5 ore



■ BogdanS

EVERYTHING AT ONE PLACE

from mastering to replication...

DVD5, DVD9, DVD10



...we will be your partner in **CD** and **MC** manufacturing in the future too.

VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.



H-1001 Székesfehérvár, Pf.: 175 Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul UFO: Aftermath

În Homeworld 2, rasa Vaygr se consideră Sajuuk Khar. Asta înseamnă:

- a. Aleșii Domnului ☐
- b. Cei care îl controlează pe Dumnezeu ☐
- c. Furia Domnului ☐

Nume, prenume:

Sex: BL SC AL Ap:

Localitate: Județ:

Telefon: E-mail:

Răspundeți la câștigul articolului din jocul Homeworld 2, în acest număr.

Câștigătorii (sau alți trimițători) pe adresa Voșel Burda Communications SRL, CP 203 3, 30053 Brașov, până la 1 decembrie 2003.

VIREAL

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă Y-3D (ochelari 3D)

Rezoluția maximă de scanare a scannerului Canon CanoScan LIDE 80 este de:

- a. 1800 x 3200 dpi ☐
- b. 2400 x 4800 dpi ☐
- c. 6400 x 4800 dpi ☐

Nume, prenume:

Sex: BL SC AL Ap:

Localitate: Județ:

Telefon: E-mail:

Răspundeți la câștigul articolului din jocul Vireal Y-3D, în acest număr.

Câștigătorii (sau alți trimițători) pe adresa Voșel Burda Communications SRL, CP 203 3, 30053 Brașov, până la 1 decembrie 2003.

LEVEL

www.level.ro

Log on undernet_irc: #LeVeL

Service autorizat

Dumitru Alexandru - @

Am un Duron 1000Mhz , 128 MB RAM, placă video GeForce 2 MX 200 cu 32 MB, un HDD Seagate la 20GB și ca sistem de operare Windows 2000 Professional (cu SP4). De curând mi-am instalat actualul sistem de operare și mi se blocau toate jocurile de la A-Z după vreo 20 de minute. Apoi m-am sfătuit cu un prieten și mi-a dat DirectX 8.1 pentru 2000. Pentru o vreme nu mi s-a mai blocat. Cu câteva zile în urmă mi-am formatat HDD-ul și după ce mi-am instalat Windows-ul cu DirectX cu toate driverele (ultimele, mai ales pt. placa video), iar mi se blochează! De ce? Vreau să-mi spuneți și mie că sunt disperat! Ce să fac? Să schimb Windows-ul? Eu mă gândeam la un Windows 98SE, dar în nici un caz la XP (pentru că nu îmi merge nici un joc pe el, iar ME l-am mai avut dar nu e prea stabil). Mi-ar părea rău să schimb Windows-ul 2000 pentru că este printre cele mai stabile sisteme de operare!

R: O instalare corectă a sistemului implică următorii pași: imediat după ce s-a terminat instalarea sistemului de operare, se instalează toate versiunile de Service Pack în ordinea firească (SP1, SP2, ...). După realizarea acestei manevre, se intervine cu instalarea driverelor plăcii de bază. Asta înseamnă că trebuie instalate și toate driverele dispozitivelor de pe placa de bază (placa de sunet, placa de rețea, controllere IDE/SATA, etc.). În

continuare, se purcede către un update a tot ce ține de Windows de pe site-ul oficial Microsoft. (Asta implică o conexiune la Internet.) Următorul pas spre reușită este instalarea celei mai noi versiuni de DirectX (9.0). În final, ultimele care se instalează sunt driverele cele mai recente ale plăcii grafice. O instalare în această ordine a driverelor garantează o stabilitate crescută a sistemului de operare.

■ Bogdan S



Portal SUPER CONCURS

Premii în valoare de peste

50.000.000 lei

Premiile sunt oferite de

Marele premiu

Sistem de boxe
Logitech Z-680
(valoare de plată:
peste 25.500.000)

divert.ro
Entertainment, IT&C, Papeterie

Premiul II

Camera foto digitală
HP735+docking station
(valoare de plată:
peste 16.000.000)

Premiul I

Monitor LCD
Philips 17" 170S4FG
(valoare de plată:
peste 17.000.000)

Portal
Lumea digitală pe înțelesul tău

Citește în fiecare joi săptămânalul The Portal pentru a avea șansa de a câștiga unul din super-premiile alăturate. Poți participa la concurs foarte simplu: în paginile săptămânalului The Portal vei găsi câte două piese ale puzzle-ului. Decupează-le astfel încât să formezi imaginea completă și poți fi și tu câștigător. Nu uita: unul din premii poate fi al tău!

Premiile sunt oferite de către Divert.ro în colaborare cu The Portal

Pentru a consulta întreaga ofertă de IT a rețelei de magazine Divert.ro caută cel mai apropiat magazin Divert.ro din orașul tău sau vizitează site-ul www.doi.ro.

Kasheen Kokopelli

BMG/Nirwa Music
Nr. 17



Cine suntăi în Kasheen, sau cel puțin a ceea ce reprezintă înupa cu ani în urmă, fostele și compozit albulul „Kokopelli” trebuie să știți că

un nu mai este oia de altădată. Hăi să vă pun în sondă. Căminii au fost bolii compoziți drumul practicat înainte. Dacă mai mult, nici muzica de dans mai „comercial” de prin ultimii doi ani nu se regăsește pe acest album. Nu aflăm în fips unei muzei care, acum, cântă un rock alter-nativ, cu ceva influențe chill-out. Privind din această pers-pectivă, nu pot zice că sunt rău. Textele sunt, de, sound-ul este curat și tare lucrat. Nu vă pot recomanda vier, pleș și rezistență pentru că nu știu dacă face vreun în evdencă. Primăre nota șapte pentru eventuale maseje prin funcie riscuse ale versurilor.

Radiohead la lucru



Radiohead, care și-a încheiat de curând turneul din America de Nord, va lansa versiuni ale pieselor de pe albumul „Hail To The Thief”. Trei pînă este să lanseze pe 14 noiembrie primul single intitulat „2+2=5”, lansare care va coincide cu

turneul lor din Marea Britanie. Materialul va include și un remix al lui Christian Voca la piesa „Myxomatosis”, un remix al lui Furr Te la „Scatterbrain”, o versiune demis a piesei „There There” și un mix alternativ al „I Will”.

Nelly Furtado fără putere

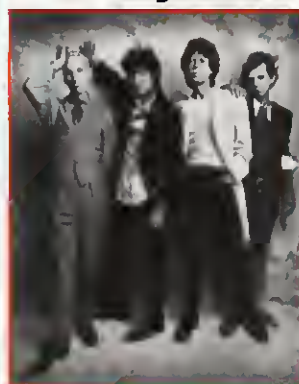


“Powerless (Say What You Want)” este melodia care va marca în curând întoarcerea cântăreței. Piesa poate fi ascultată pe Internet. Persoanele care așteaptă cu nerăbdare lansarea noului album al lui Nelly Furtado pot să își facă o idee despre stilul acestui disc. Site-ul ei oficial (www.nellyfurtado.com) propune spre audiere single-ul

“Powerless (Say What You Want)” care va fi lansat peste câteva zile. Cel de-al doilea album al artistei, “Folklore”, va apărea pe 25 noiembrie, la mai puțin de doi ani de la “Whoa Nelly!”, prin care a devenit celebră. Mike Einziger, chitaristul grupului Incubus, și Justin Meldal-Johnsen, care a lucrat cu Beck, au ajutat-o pe cântăreață la acest proiect.

Rolling Stones

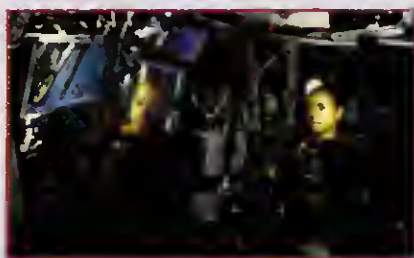
Forty Licks pe DVD!



Rolling Stones va lansa pe 10 noiembrie o colecție de 4 DVD-uri cu imagini din turneul “Forty Licks”. Trei DVD-uri vor prezenta concertele din New York (18/01/03), Londra (24/08/03) și Paris (11/07/03). Al patrulea va conține două documentare, “Tip of the Tongue” și “Licks around the World”.

The Matrix Revolutions

Mai sunt câteva zile până la 5 noiembrie. Dacă vă simțiți obosiți, fără viață, fără speranță, atunci luați-vă liber zilele care mai sunt până în 5 și mergeți acasă pentru o odihnă binemeritată. Pe 5 noiembrie veți fi ocupați, deoarece se lansează The Matrix Revolutions, în aceeași zi și în același timp în toate marile orașe din lume. Astfel, filmul va fi lansat la ora 6 în Los Angeles, 9 în New York, 14 în Londra, 17 în Moscova, 23 în Tokyo. După calculele mele, filmul va avea premiera în România la ora 16. Pregătiți-vă pentru cozile nesfârșite de la casele de bilete, reactivați sistemul de pile, cunoștințe și relații pentru a face rost de bilete fără bătaie de cap și



pregătiți-vă să vedeți finalul trilogiei care a stârnit atâta vâlvă în ultimii ani.

Prea multe nu pot să vă spun despre film deoarece știți cu siguranță la ce să vă așteptați. Ultimul capitol al trilogiei reprezintă deznodământul luptei rebelilor pentru libertate. Cetățenii din Zion organizează o defensivă puternică, deoarece mașinile le-au pus

gând rău și au trimis o imensă armată împotriva lor. Lupta se va da, din nou, pe două planuri: cel al realității, cu Santinelele pe post de vârf de lance, și cel al Matricei, cu Neo mai pornit decât oricând să devină Alesul.

Data lansării 5 noiembrie 2003
Distribuit de InterCom Film România

Șarlatanii

Meet Roy (Nicolas Cage) și Frank (Sam Rockwell) formează o adevărată echipă de „profesioniști” sau, mai bine zis, de șarlatani. Cu ce se ocupă ei? Cu mișmașuri. Adică Roy, veteran în ale „meseriei” și Frank, ambițiosul său protejat, vând zilele acestea „sisteme de filtrat apa”, ce sunt amplasate în pivniță, cumpărate de oameni ce nu-și dau seama că plătesc de 10 ori valoarea lor reală, cu gândul la premiile în mașini, bijuterii sau vacanțe gratuite, pe care nu le mai primesc. Aceste șarlatanii le aduc celor doi un venit destul de consistent, ceea ce face ca acest parteneriat să fie unul profitabil.

Din păcate, viața personală a lui Roy nu-i așa de plină de succes. Un obsesivo-im-



pulsiv, care se sperie de locurile cu multă lume (și un fumător înrăit), fără relații personale, Roy abia se descurcă, și când problemele tind să-i pericliteze eficiența „muncii”, se decide să apeleze la un psihanalist (Bruce Altman), doar pentru a „lucra” în continuare. În vreme ce Roy caută să se „repare” repede (cu pastile), terapia îi dezvăluie mai mult decât ar fi căutat: revelația că are o fată adolescentă, un copil, a cărui existență o bănuia, dar nu-i fusese niciodată confirmată. Și ceea ce este mai îngrijorător, tână de 14 ani, Angela (Alison Lohman) vrea să-și

întâlnească tatăl pe care nu l-a cunoscut niciodată. La început, apariția Angelei strică rutina de zi cu zi a lui Roy. Dar curând, cu o schimbare personală în ceea ce privește conceptele sale despre a avea un copil, el începe să se bucure de relația pe care n-a visat niciodată că o va avea cu fiica sa. Lucrurile devin mai grave în clipa în care fetița descoperă o fascinație pentru „cariera” tatălui ei. Cum se vor descurca în continuare veți afla la cinematograful.

Data apariției noiembrie 2003
Distribuit de InterCom Film România

lifestyle

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

	Perioada	Preț revistă	Preț abonament
<input type="checkbox"/>	6 luni	750.000 lei	450.000 lei
<input type="checkbox"/>	12 luni	1.500.000 lei	850.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal:

Nume, prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate: Cod Județ

Telefon: e-mail:

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / confirmat de plăți nr.

Am mai făcut abonament, cu suma

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul

Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL OPEN OFFICE	90.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal:

Nume, prenume:

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate: Cod Județ

Telefon: e-mail:

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / confirmat de plăți nr.

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul

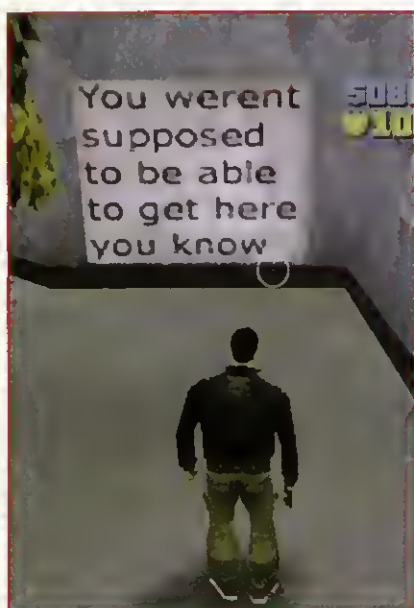
Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Vrei
5 reviste
GRATIS
ABONEAZĂ-TE PE UN AN!

12 reviste x 125.000 lei = 1.500.000 lei
1 abonament / an = 850.000 lei





Sinceritatea merită apreciată, oriunde o găsim. Imagine primită de la **Liviu Ciobanu**.



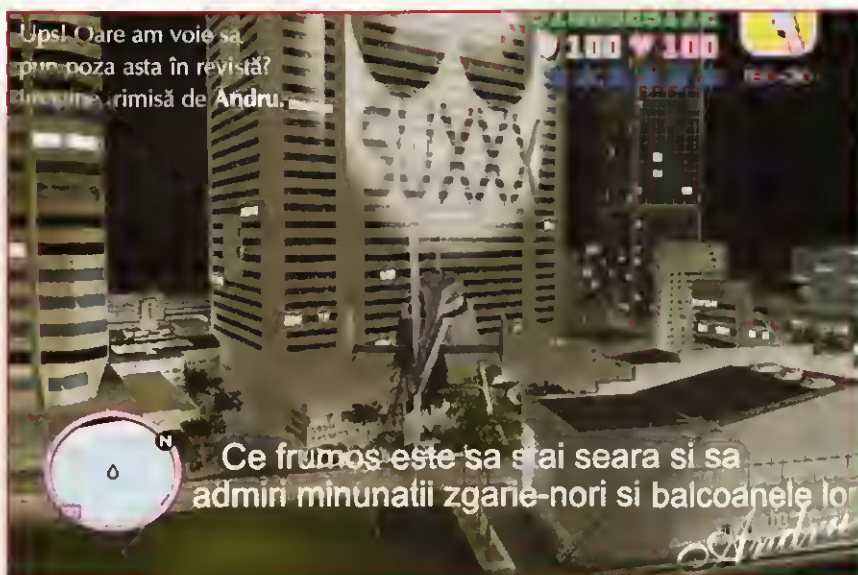
Manelele e peste tot! Imagine de la **Andru**.



Ceva e putred în lumea asta! Imagine trimisă de **Alex. V.**



Imagine primită de la **Ionuț**.



Ce frumos este sa stai seara si sa admiri minunatii zgariie-nori si balcoanele lor

Câștigătorii din acest număr sunt Liviu Ciobanu și Andru.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa sebah@level.ro.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Worms Blast

Care este numărul posibil de finaluri
ale jocului Chrome?

- a. 2 ☐
b. 3 ☐
c. 4 ☐

Nume, prenume:

Str. Nr. Et. Sc. Ap.

Localitatea Jud. Județ

Telefon Email

Încapsulează răspunsul în scris, adăugând jocul Chrome, în spate număr.

Excepții tehnice și limitări la adresa Web site-ului Comunicarea SAU
OJ 2003, 5 octombrie 2003, până la 1 decembrie 2003.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă kit-ul DVD + RGB Cable

Ce dimensiuni are calculul conceput de compania Iwill?

- a. Cu puțin peste valorile în centimetri ale unui CD-ROM ☐
b. Jumătate din dimensiunile unui computer normal ☐
c. 60x80x15 centimetri ☐

Nume, prenume:

Str. Nr. Et. Sc. Ap.

Localitatea Jud. Județ

Telefon Email

Încapsulează răspunsul în scris, adăugând produsul Iwill ZPC, în spate număr.

Excepții tehnice și limitări la adresa Web site-ului Comunicarea SAU
OJ 2003, 5 octombrie 2003, până la 1 decembrie 2003.

ONLINE
LEVEL

www.level.ro

Log on undernet IRC: #LeVeL

www.monobrow.com

[illegible]

Link-urile lipsă de luna trecută:

<http://www.flying-pig.co.uk>

i-walk.com/other/wifispray

[illegible]

Nu mai merge netu'? Ai lag în countăr? Filmul "ăla" se download-ează prea încet? Poate și radio-ul are purici? Ei bine, există o soluție. Îi zice WiFi Speed Spray și curăță undele radio. Da' știi cum? Luciu! Ceva incredibil, vă spun eu. Site-ul de mai sus prezintă mai pe larg produsul și complicatele formule matematice din spatele lui. Genial dom'le, genial!

Still Not Convinced?

Numbers don't lie

$$e_{\text{dB}} = 10 \left[\frac{1}{2} \frac{M_{\text{max}} - M_{\text{min}}}{M_{\text{min}}} \right]$$

$e_{\text{dB}} = 0.44$ *Relative sensitivity with jamming margin*

$$\text{SNR}_{\text{min}}^{1\%} = 20 \log \left(\left(\frac{\text{sig}(0) \cdot \text{sig}(1)}{\text{sig}(0) \cdot \text{sig}(k_{\text{jam}} - 1) + \text{sig}(1) \cdot \text{sig}(k_{\text{jam}} - 1) + \text{sig}(1)} \right) \right)$$

$\text{sig}(0) = 1$ $\text{sig}(1) = 1$

www.atarimagazines.com

Nu este vorba despre o colecție de reviste Level mai vechi, ci de reviste de la ei care altfel le-ai fi găsit doar prin anticariate sau gropi de gunoi. Reviste vechi, de la începuturile jocurilor pe computer. Aruncați și voi o privire, măcar de dragul vremurilor demult apuse. O clipă... vă rog să mă scuzați... o batistă, careva?

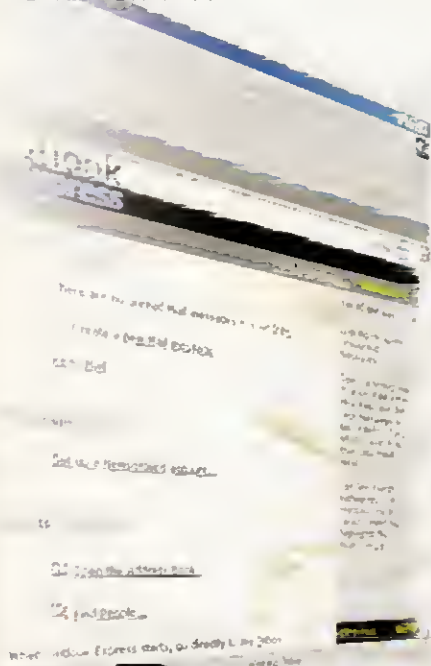
CLASSIC COMPUTER MAGAZINE ARCHIVE	
Browse by Year View Download	
Home » 1984 » 1984	
<p>Issue 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K 	<p>Issue 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K
<p>Issue 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K 	<p>Issue 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K
<p>Issue 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K 	<p>Issue 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K
<p>Issue 7</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K 	<p>Issue 8</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K
<p>Issue 9</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K 	<p>Issue 10</p> <ul style="list-style-type: none"> • Computer review of Apple II/IIIe 300K • How a magazine can make its money • Apple II/IIIe 300K • Software for education • For sale: 15 Apple II • The most interesting computer • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K • Apple II/IIIe 300K

The image displays a collection of 10 book covers from the 'L' series by Shigeo Fukuda. The covers are arranged in three rows. The top row has three covers: 'L' (black and white), 'L' (yellow with a black silhouette), and 'L' (green with a black silhouette). The middle row has three covers: 'L' (black and white), 'L' (yellow with a black silhouette), and 'L' (green with a black silhouette). The bottom row has four covers: 'L' (black and white), 'L' (yellow with a black silhouette), 'L' (green with a black silhouette), and 'L' (green with a black silhouette). Each cover features a minimalist design with a central black silhouette and the title 'L' in a bold, sans-serif font.

www.allmax.com/MILT

E MILT, nu MILF... Asta ca să fie clar. Și tratează un subiect serios: periculoasele mașini de găurit și de făcūt_treaba_prin_casă. Adevărate arme letale în mâinile profesioniștilor, aceste unelte ale morții fac parte dintr-un complot internațional plănuīt de către Tool Lobby, niște oameni răi. Spre deosebire de MILT, care sunt niște femei bune. La suflet. Care, de fapt, nu sunt femei. Și nici mașina de găurit nu e armă de asalt. Dar lasă că vedeți voi...

[illegible]



Pro sau Contra Counter-Strike?

Cum era de așteptat, tema din această lună a răsunat și s-a scris pe la toate pe mulți dintre voi. Înălțat cu părțile lor pro sau contra fenomenului Counter-Strike. Cu toții luăm lași siguranță, dar Chatroom-ul este a fost scris între altele repizi de Counter-Strike. S-a putut să ziceți că asta mi s-a părut, dar nu este cazul. Distanțându-vă de multe, l-ați văzut multe persoane în CS, pe diferite servere și în competiții, alături de diversi membri ai comunității CS, am ajuns să punem fața în față cu ei și să discutăm. De ce? Pentru că Counter-Strike nu este un joc prost. Că

există stălia oameni care au crescut împotriva CS-ului e mai mult din cauza faptului că jocul asta a ajuns un fenomen foarte mare și foarte mult de oameni au început să joace și nu din cauza calității sale. Trebuie să recunoașteți și voi: Counter-Strike este un joc simplu și ușor de "prins", li este de selegem practic înăstăruie. Cumpărați pe cineva și se joacă alături de mulți în competiții. Sunt sigur că pe cei care câștigă bani din competițiile de CS nu li deranjează deloc. Nu este de treabă să nu deranjeze, ci să li placă în care joacă majoritatea amatorilor de CS de prin stălia de jocuri.

Hai... să înțelegem mai bine. Tănuț de lume viiți jocul, cum vă place muzica ascultăți muzică când vă jucați în stălia de muzică din jocul respectiv și de ce?

Scrie-mi la adresa de e-mail, sau pe e-mail, link la muzica de joc.

• Mitza

băieții și chiar fetele alea, Counter-ul a renăscut în mine. Nu spun că o să joc Counter profesionist, dar PGL-ul m-a făcut să dedic și un anumit timp Counter-ului pe lângă "sesiunile" de Warcraft III și AoE2 de sâmbătă.

îngerul negru

De data aceasta Mitza să știi că ai pus punctul pe iiii. Jocul acesta de groază a stârnit manii dar și revolte din partea celor care nu doresc duritate în jocurile video. Bine, asta e părerea lor dar să îi-o spun și eu: CS este un joc pentru cei care își spun gameri așa ca să se afle în treabă. În RO toată lumea îl joacă deodată nu se pricepe și la altceva. Ar trebui să încerce și ei o strategie sau un adventure.

Amenzix

Când am citit scrisorile despre tema trecută (Momentul "UAU"!) am rămas plăcut surprins, uitându-mă peste scrisorile colegilor mei gameri, că nu sunt singurul care consideră CS un joc de care este făcut mult mai mult caz decât ar trebui. Counter-Strike este un FPS tipic: cumpăr arma, strafez acolo un pic, împușc pe X apoi Y îmi dă Head-Shot, respawnez, îmi iau

Raziel14

Counter, Counter și iară Counter. Chiar îmi plăcea jocul acum vreo 2-3 ani, când petreceam cel puțin vreo 2 ore pe zi pentru a juca cu niște prieteni. La început mi se părea un banal FPS de duzină; ne jucam și noi acolo să ne împușcăm ca handi-capaii. Apoi într-o săptămână, două am realizat că e ceva de capul jocului acesta și mai ales că e tactic. Tot pentru fraguri jucam, tot pe assault și dust, dar mai foloseam și obiectivele pentru a câștiga. Însă după vreo lună

începusem să jucăm destul de bine, nu mai era killă-reală, chiar ne concentrăm asupra obiectivelor, foloseam tactici, dar neavând unde participa și mai ales că peste încă o lună începea școala și se lansaseră atâtea jocuri faine, ca Soul Reaver 2, nu mai avea nimeni timp de toate și așa Counter Strike-ul s-a pierdut printr-un sertăraș din adâncul capului meu (cam siropoasă, nu?). De atunci n-am nimic cu cei care joacă Counter pentru competiții și care se antrenează, dar mă enervează cei care urmau așa zisul "trend" că așa era moda și jucam și ei să se afle în treabă. Se dădeau chiar experți, dar vedeai că nu-i nimic de ei. Cei cu adevărat buni stăteau cuminți și se antrenau. Adevărul este că din cauza faptului că toți tâmpiții jucam Counter ajunsesem să critic oarecum jocul. De aceea m-am dus la PGL, pentru a regăsi o parte din mine pierdută demult. Și așa s-a și întâmplat. Când am văzut ce tehnici au

S-1, ies din clădire și îi măcelăresc pe toți. Și totuși gândeți-vă că acest joc este unul dintre cele mai jucate jocuri, dacă nu cel mai jucat joc din România. Luați un alt joc... Warcraft III, lucrul care face un jucător mai bun decât altul în acest joc este felul în care își concepe strategiile, felul cum își așează baza în funcție de poziția sa în nivel. În Cstrike jucătorul mai bun este cel care cunoaște mai bine harta, cel care apasă mai repede "a" și pe "d" ca să strafeze și cel care are mouse-ul mai bun ca să apese de mai multe ori pe click stânga și să-i împrăștie anumite părți ale corpului inamicului.

Și atunci când vine vorba despre posibilitatea jucătorului de a alege, luați orice RPG: Morowind, Gothic II și chiar jocuri mult mai vechi decât CS, ca Fallout sau Diablo II. Îmi alegem cu grijă căile pe care vrem să le urmez, skill-urile pe care mi le aleg ca să îmi apară noi skill-uri (asta în Diablo II), pe ce îmi folosesc Learning Points (în Gothic II), apoi să îmi iau un arc la X gold pieces sau să mai aștept să mai strâng niște bani, ca să îmi iau o armură mai bună. Pe când în Counter Strike ce am de ales?! Hmm... să-l pulverizez cu 2-2 sau cu 2-3, să omor toți counter-ii sau să măcelăresc ostatecii. Acum văd că apare CS: Condition Zero și sunt foarte curios dacă o să adauge ceva în afara de a aduce "modelele și exploziile la un nivel amețitor".

darkKClaw

Iată că a venit și momentul acesta; știam eu că va veni, dar tot m-a luat prin surprindere. (Din mulțime pornește un vuiet: "Counter ! Counter ! Counter !", urale, țipete, fani leșinați). Deh...a venit vremea să discutăm despre acel "minuat" mod de Half Life. Grea întrebare: pro sau contra? Să vă spun un lucru. Din punctul ăsta de vedere, Counter Strike este ca... ciocolata. Mănânci pentru prima data, îți place la nebunie, mănânci în continuare până, bineînțeles, te sature. Trece o lună, trec două, trece un an și, surpriză! ți se face poftă din nou. Bine, poate nu am ales eu cel mai bun exemplu dar, în esență, cam așa este. Luna trecută, Scoica Adrian se întreba în scrisoarea sa "De ce nu vezi nici o sală fără CS?". Răspunsul sunt sigur că îl știe și el: Când o să vezi o sală fără CS, fii sigur că nu o vei mai vedea deloc peste 2 luni. A apărut o nouă (termenul este relativ, având în vedere



Ar vrea ei...

cei 3-4 ani de când a apărut CS și a devenit popular) categorie de gameri, și spun asta cu o oarecare durere în suflet: puștii de 3-13 ani care, după ce dau dublu-click pe iconița de CS, roagă pe altcineva să "le pună tastele" și "să-i bage în rețea cu X-ulescu de la PC-ul vecin". Ce să zic... acum un an am avut și eu un imbold să mă las de CS, m-am lăsat, mi se părea dezagustător când vedeam pe cineva că juca. Dar de puțin timp (locuind într-un oraș relativ mic) am intrat într-un "clan", împreună participând la diverse lan party-uri prin oraș. A început să îmi placă din nou. Mare este diferența atunci când joci cu și împotriva unor profesioniști, abia atunci ies în evidență planificarea strategică, munca în echipă și restul calităților până atunci ascunse ale Counter Strike-ului. Pentru că m-ați prins într-un moment bun din viața mea de gamer, voi spune că sunt Pro, dar nu pentru mult timp, de asta sunt conștient. Trebuie să mă las odată!

Cristi X

Nu cred că aș putea să mă declar PRO sau CONTRA. Depinde din ce punct de vedere aș privi. Pentru ce au reușit să creeze meseriașii ăia, adică Counter-Strike-ul: PRO. Ce am descoperit e că la mine plăcerea creează dependență. Îmi place ceva (referitor la jocurile pe PC), păi mă țin de acel ceva până nu mai găsesc nici cel mai mic lucru care ar putea să mă atragă în fața monitorului, nici măcar un pixel. Deci momentan sunt CONTRA Counter-Strike.

Bineînțeles că până se mai anunță vreun meci pe viață și pe moarte cu prietenii. Cam atât... se pare că s-au afișat rezultatele de la restanțe. Concluzia e că atât timp cât ai control asupra situației, e OK.

Razvi aka. Hugh-Jazz

Vreau să spun că dacă aș fi contra CS nu aș avea motive... noi suntem Pro CS sau Indiferenți CS, cei care sunt Contra CS, ori nu au jucat niciodată, ori au un 486, ori CD-ul pe care e scris jocul sau CD-Rom-ul lor nu îl citește bine și nu îl pot instala.

Alex14

De ce e Counter-Strike așa de popular? În fond e doar un joc, la fel ca multe altele... de ce nu mai joacă nimeni Fallout, Jagged Alliance, Baldur's Gate și multe alte jocuri care au fost nemaipomenite la vremea lor? Acum, dacă intri într-un Internet Cafe, ce vezi? O mulțime de oameni jucând CS și rar, dar RAR de tot, mai vezi pe cineva jucând altceva. Țin minte că acum câțiva ani eram într-un Internet Cafe când a intrat un om, cred că avea 40-42 de ani, și "a luat" două ore. Mi-am zis în gândul meu: "Ce o fi cu ăștia bătrâni de stau pe mlrc toată ziua?". Dar, spre surpriza mea, a mișcat cursorul mouseului cu o rapiditate criminală pe iconița de pe desktop pe care scria, cu litere mari, STARCRAFT. Nemaipomenit! Un om matur joacă Starcraft! Am vrut să-l provoc la o partida pe LAN, dar nu mă



Campingul, una dintre cele mai grave boli în CS

prea pricepe la Starcraft și nu aș fi vrut să pierd...

Sincer, cei care joacă CS sunt puști pe la 12-17 ani care, cum fac rost de bani, cum se duc la un Net Cafe. Acum câteva zile, mulțumită virusului SoBig care mi-a umplut căsuța de e-mail, am fost la un I-Cafe să îmi șterg virusii din căsuță. Și ce văd eu pe acolo? Fete care jucau Counter-Strike!!! De-abia am așteptat să șterg virusii ăia ca să le arăt cum se joacă într-adevăr CS! Cu strafe-uri, Bunny Hopping-uri și Jumping-uri cât mai multe, cu toate că nu mă prea pasionează acest joc. Totuși, dar TOTUȘI, Counter-Strike-ul a devenit un adevărat fenomen! S-au creat și clanuri de CS, exista chiar și ligi de CS! Acum câteva luni am privit pe B1TV o emisiune în care se vorbea despre Counter-Strike. Și ce e și mai important, lumea suna și vroia să se înscrie la PGL League! Ar trebui consultați niște psihiatri în legătură cu CS-ul ăsta... chiar nu înțeleg, ce e atât de fantastic la el de a devenit așa de faimos? Poate că



Cu așa părinți, normal că ajungi să joci CS de dimineață până seara

producătorii lui au băgat mesaje subliminale ca subconștientul să creadă că acest joc chiar e fain? Sau să fie cerințele mici de sistem? Poți juca CS liniștit, dar dacă încerci să joci un DF Black Hawk Down... Orice ar fi, m-am săturat! Ce senzație liniștitoare am avut când am sters CS-ul de la mine din calculator! Și nu

mai vreau să văd sau să aud ceva de el! Trebuie să facem ceva... poate credeți că o iau prea în serios, dar sunt prea mulți oameni obsedați de Counter-Strike. Au ajuns să se și omoare între ei în realitate din cauză că au pierdut o partidă de Counter... nu știu alții ce zic, dar eu cred că gaming-ul se duce de răpă. Oamenii nu știu să facă diferența dintre un joc bun și unul prost....

Havok

Ar fi atâtea de zis... Dar să începem cu începutul: pro sau contra? Deși sunt unul dintre milioanele de fani înfocați (ca să nu spun MANIACI), acum, după atâtea ore de CS, aș pleda mai mult contra (acum știu că o să-mi sară toată țara în cap!). De ce? Pentru că odată ce începi să joci, adio realitate! Urmează zile întregi pierdute killând adversari virtuali și tocmai când ți se termină timpul după ce nu prea ai făcut nici un kill, reușești 2 fraguri mai mișto și te duci și mai iei și tot așa (credeți-mă, am pățit-o pe pielea mea). Apoi urmează meciurile între clanuri (apropo, când facem un 5vs5?... câștigi o dată și ai impresia că ești cel mai bun, apoi pierzi și te ambiționezi și vrei să te perfecționezi. Și iar chiulești de la ore pentru "antrenamente". Și deodată te trezești că ai 40 de ani, ești "bătă", nici măcar nu ai prietenă, ce să mai vorbesc de căsătorie, și nici nu ai ajuns cel mai bun, și apoi regreti...

Personal, nu cred că voi regreta vreodată că m-am apucat de CS (poate doar acum, puțin, când era s-o "bulesc" la capacitate: am luat doar 9.39 ☺). Sau poate m-am înșelat și nu se va întâmpla nimic din toate astea ci, dimpotrivă, te vei îmbogăți și vei trăi fericit împreună

cu soția (o "counteristă" înfocată) până la adânci bătrâneți și vei avea o mulțime de copii counter-ști... Dar hai că de-acu' prea sună a basm și cred că deja v-ați plictisit și ați dat delete la mail și nu-mi mai veți publica scrisoarea, nu voi mai fi VIP printre noii mei colegi și eu mă voi apuca de scris iar... sau, poate, cine știe, se va întâmpla exact contrariul (ce linguşitor sunt). Eu unul m-am plictisit de scris și cred că o să mă apuc să joc un "X-Youngsteers: Valvoline Răz-bunătorul", bineînțeles după o partidă de CS, că de-abia e ora 10 și începe "long night-ul" așa că bye! Aaaah... and don't forget: It's all about CS!

chr

Ce este atât de deosebit la acest joc? Se zice că spiritul de echipă. O fi, deoarece prin sălile de calculatoare nu este nici o șansă să găsești un joc cu spirit de echipă - deoarece orice deștept care habar nu are ce face tasta "ESC" și intră într-o sală de net își începe cariera de "gamer" cu acest joc.

Spirit de echipă nu se prea găsește prin săli... acest punct care se zice că ar fi punctul forte al jocului. Și chiar când am încercat cu anumiți prieteni mai gameri, și care știu ce înseamnă team-play, nu am ajuns la nici un rezultat - jocul nu a fost atât de plăcut ca partidele de Half-life pe care le-am jucat înfocat cu oameni deosebiți.

Jucând aceste jocuri am realizat că Half-Life e și mai bine realizat și e mai distractiv. Counter-ul e și plictisitor când ieși un glonț în cap și trebuie să aștepti minute întregi până îți dă respawn-ul. Și în acest joc e puțină acțiune - doar câteva secunde... ceea ce nu mă prea atrage. Armele or fi ele reale, dar sunetele am impresia că nu sunt prea reale deoarece din diferite surse am auzit că acele arme nu scot sunetele în acel gen.

Eu consider Counter-Strike-ul un joc mediocru care devine plictisitor și în anumite momente chiar iritant - deși în puține momente ajunge în acest fel.

Ne-au mai scris: Rahab, Filip Cătălin din Alexandria, Drakula The Vampire, AndyPicu aka Auschwitz, Daniel Brisan, R_D3xt3r, Cucuianu Mihai din Călărași, IorGad, Thief, Goata Gabriel, @nDR.ey, Grigore Mihai din Argeș, A.T. Tezeu, catalin, Andy, Madalin din București, JazZ tHe RabBiT, Liviu Calota, DoomHammer.

LEVEL

Vogel Burda Communications Sd.
Str. N. D. Ceaușescu Nr.12 500111 Biseru
Tel: 0262/415151; 0723-571611
0744-759443; Fax: 0262/111721
Email: level@level.ro
ISSN: 1382-1409

General Manager:
Dan Andescu
(dan_andescu@vogelburda.ro)

Redactor șef:
Mihail Stăpănu (mihail_stapanu@level.ro)
Redactor șef adjuncți:
Mihail Sîrjan (mihail_sirjan@level.ro)
Redactori:
Sébastien Caciop (sebastien_caciop@level.ro)
Sébastien Bulnea (sebastien_bulnea@level.ro)
Bogdan Amosăduș (bogdan_amosadu@level.ro)
Marius Ghinea (marius_ghinea@level.ro)
Mihail Călin (mihail_calin@level.ro)

Grafică și UTP:
Adrian Amosăduș
(adrian_amosadu@level.ro)

Marketing:
Elena Mănușan
(elena_manusan@vogelburda.ro)
Claudia Popa (claudia_popa@vogelburda.ro)
Andrei-Maria Sîrjan
(andrei_maria_sirjan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Erdős
(zsolt_erdos@vogelburda.ro)
Cristian Popa (cristian_popa@vogelburda.ro)

Online:
Mihail Andescu (mihail_andescu@level.ro)
Oana Șuleanu (oana_suleanu@level.ro)

Coordonator:
Maria Paras
Eva Székely
Adrian Ciomara
(ciomara@level.ro)

Distribuție:
Liana Fălcăuș
(liana_falcu@vogelburda.ro)
Sofia Ivan Clăduș
(sofia_ivan@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
TPO 2, Cluj, 540381, România
Pentru distribuție, contactați-ne
la tel: 0262-415151
și fax: 0262-415121

Huștină film:
Amir KEPKO LTD., Ungaria
Montaj și tipar:
Vaszipani Nyomda Rt., Ungaria

LEVEL este membru fondator al Simbolui
Român și Waddi al Timpului (SRAT).

Publicația este deținută și editată de
Vogel Burda

INSERATII DIN ACEST NUMAR

Deck Computers	C2
Best Distribution	7, 21
Ubi Soft	9
Nokia	11
Skin Media	39
The Portal	59
K-Tech	63
Videoton VTCD	69
Flamingo Computers	C4



**Conflict: Desert Storm II –
Back to Baghdad**

Cu terorismul nu-i de glumă, dar nici
cu jocul celor de la SCI!

**CONFLICT
DESERT
STORM II**

**Max Payne 2: The Fall of
Max Payne**

Action game și film noir de
întâlt clasă!

**MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE**

**Etherlords II:
Second Age**

Repriza a doua a jocului
de cărți.

Etherlords II

**PARADISE
CRACKED**

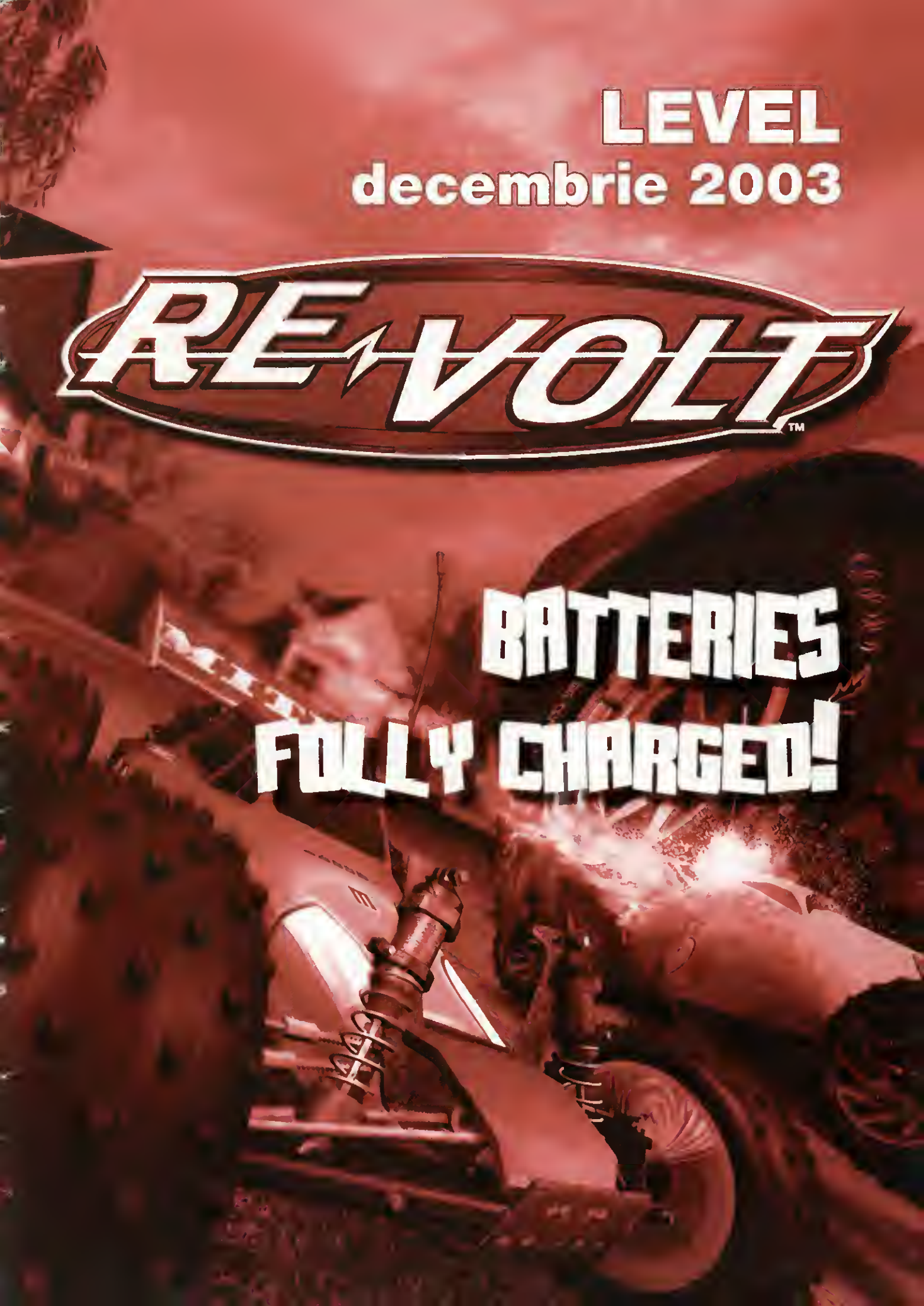
Paradise Cracked

Ce se întâmplă când
lumea este condusă de
un supercomputer?

LEVEL
dicembre 2003

REVOLTTM

**BATTERIES
FULLY CHARGED!**



ACUM LARA SUNĂ LA FEL DE "TARE" CUM ARATĂ

**Sound
BLASTER**
AUDIGY 2

Realismul sonor dus la extrem, indus de tehnologia ADVANCED HD pe 24 biți, te va prinde pentru totdeauna în universul Larei Croft. Fii pregătit și completează-ți arsenalul acustic cu ultima "armă" în domeniu.



SOUNDOS BEST ON



Creative Sound Blaster Audigy 2

Interfață: PCI
Redare și înregistrare: 24 biți / 96 kHz / 7.1, 24 biți / 192KHz / Stereo 2.0
Conexiuni: S/PDIF, analog 7.1, Firewire (IEEE-1394)
Tehnologii: Creative Multi Speaker Surround, Creative EAX Advanced HD, IEEE-1394, decodare Dolby Digital eX, ASIO, DVD-Audio, certificare THX, Stereo -> 6.1

80€



Creative Sound Blaster 7.1 Audigy 2 2S

Interfață: PCI
Redare și înregistrare: 24 biți / 96 kHz / 7.1, 24 biți / 192KHz / Stereo 2.0
Conexiuni: S/PDIF 7.1, analog 7.1, Firewire (IEEE-1394)
Tehnologii: Driver ASIO 2.0, THX, EAX, EAX Advanced HD, decodare Dolby Digital EX și DTS-ES, DVD-Audio@108 dB, Stereo -> 7.1

129€



Creative Sound Blaster Audigy 2 Platinum EX

Interfață: PCI
Redare și înregistrare: 24 biți / 96 kHz / 7.1, 24 biți / 192KHz / Stereo 2.0
Modul de conectare extern: SPDIF, analog 7.1, Coaxial in/out
2x Firewire, Digital Out, Midi in/out, AD_Link 1/2
Tehnologii: Driver ASIO 2.0, THX, EAX, EAX Advanced HD, decodare Dolby Digital EX și DTS-ES, DVD-Audio@108 dB, Stereo -> 7.1

249€

Chosen By Games. Loved By Gamers.

Pentru a afla mai multe despre aceste produse vizitați:

www.europe.creative.com/tombraider

©2003 Creative Technology LTD. Toate drepturile rezervate. Logo-ul Creative este marcă înregistrată a Creative Technology LTD în SUA și în alte țări. Toate brandurile și numele de produse listate sunt mărci comerciale și mărci comerciale înregistrate și sunt proprietatea posesorilor.

©2002 Core Design Limited, Lara Croft, Tomb Raider și Core sunt mărci comerciale înregistrate Core Design LTD. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, logo-ul Tomb Raider și Core Design LTD, Eidos Interactive și logoul Eidos sunt mărci comerciale ale Grupului de Companii Eidos. Toate drepturile rezervate.

**FLAMINGO
COMPUTERS**

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro

CREATIVE